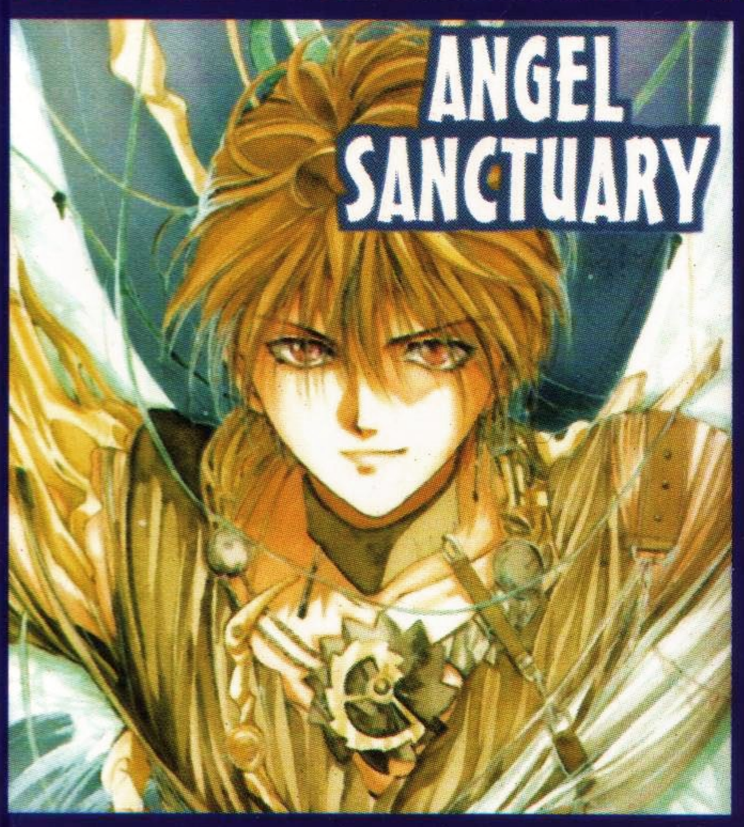
SÚPER ESCÁNDALO: IORI, DE GRAN HERMANOTAKU, EJERCIÓ LA PROSTITUCIÓN

VOL. II - NÚMERO 12 - INCLUYE CD-ROM

Mimi

LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS



00012
8 414090 223881

795 PTAS
4,78 EUROS

Y ADEMÁS RAIKA, USAGI YOJIMBO, DIGIMON, SAINT SEIYA, EL SALÓN DEL MANGA Y, POR SUPUESTO,

CARD CAPTOR SAKURA

Sabemos de dos chicas que quieren conocerte...

¿Te atreves?

SHIRASE

Cada mes en tu quisco a un precio
SIN IGUAL: **695 ptas.**

BALANCE

Bueeeeeno, otro año con vosotros, y van dos. Toca, al igual que el año pasado, hacer un ligero balance.

Que, por supuesto, es positivo, y mucho. Si nuestro año como Minami2000 nos permitió hablar de igual a igual con nuestra hermana Dokan, por aquel entonces el número uno indiscutible (pese a que los récords de ventas están de parte de Minami2000), éste ha sido la refinitiva. Minami es la revista más vendida de España (de manganime, se entiende, Pronto puede estar tranquila), pero además con diferencia. Y no me limito a las de ARES, es la más vendida de TODAS las que hay.

Y eso con todas las críticas que siempre ha tenido (eso sí, siempre del mismo sector de amargados y frustrados). Porque sí, cuando Minami cambió de monográfica a "general" tuvo muchas críticas, se cuestionaron muchas ideas, se puso en duda la línea... vamos, lo de siempre. Y ahora programas reconocidos como Caiga Quien Caiga por ejemplo hacen algo parecido a lo que hago yo en las editoriales (esas editoriales tan discutidas y que tanta gente decía que no venían a cuento), secciones que se fusilaron nada más aparecer son exitazos sin precedente (por ejemplo Gran Hermanotaku), he perdido la cuenta de los lectores que nos han agradecido las carátulas, el CD es un auténtico lujo para el aficionado, son varios los dibujantes que ahora están trabajando en lo que les gusta gracias a la promoción que tuvieron aquí... y sin olvidar la ingente cantidad de nuevos aficionados que hemos creado, porque seguimos recibiendo muchas misivas de lectores que reconocer haber descubierto el mundillo gracias a una revista llamada Minami que tenía en portada a los protagonistas de su serie favorita.

Vamos, que nosotros estamos contentos. Y vosotros, a juzgar por el nivel de ventas, también.

Pero se acerca un nuevo año, el tercero, y habrá algunos cambios (de hecho, supongo que todos habréis notado el retraso que este número ha sufrido en su aparición). Todavía no está claro si volveremos otra vez al número 1 (tal y como se pensó en un principio) o se deja la numeración actual por diversos motivos editoriales. Tendremos un nuevo correero (correera, en realidad), se renovará un poco el parque de redactores (en otra ocasión hablaré del desgaste que sufren los redactores o la gente que lleva mucho en el mundillo), crearemos secciones, modificaremos algunas existentes (por ejemplo La Palestra se renovará e incluirá cosas sobre otras publicaciones), abriremos Minami todavía más a los lectores... vamos, que tenemos muchas sorpresas. Porque pensamos seguir siendo el número uno mucho tiempo todavía.

Por cierto, sobre los rumores de mi retirada, esta vez tenían cierta base real, y es que anuncié que me retiraba de mi faceta de buscabullas en los foros de opinión de internet. Imagino que alguien supuso que la retirada era total, pero tranquilos que aunque alguna vez he pensado dejar el puesto que actualmente ocupo de momento los jefes supremos y el nuevo contrato que me han ofrecido me han convencido para seguir en la brecha un poco más.

Por último, la dedicatoria, que esta vez va para los redactores de Minami, unos redactores sin los cuales esta vuestra revista no existiría, y que dan lo mejor de sí mismos en unas condiciones que no son para nada las óptimas, y encima haciéndolo por amor al arte. Ya digo, muchas gracias por seguir ahí pese a todo.

Poco más, sólo agradeceros vuestra confianza, el que mes a mes estéis ahí comprándonos, escribiéndonos, criticándonos, alabándonos y, en definitiva, ayudándonos a crecer y mejorar pues, al fin y al cabo, vosotros sois los que realmente importáis.

PD: Estoy muy contento, tras unos meses "bajos" vuelven a abundar los payasos que me mandan mensajes anónimos al móvil (tipo "voy a hacer que te despidan", "te voy a matar" y similares) y los lammers que me envían virus al ordenador. Empezaba a pensar que la estupidez en el mundo había disminuido, gracias por demostrarme que no.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Publicación para adultos

HENTAI

LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE

Número 8
975 ptas. 5.86 €

Leone Frollo

Poster Doble de regalo

HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
número 8

Imágenes:
Curvifilia
Pöbere Pübere
Indefenxion
En bragaitas
Mai Asoh
Rina Sawaguchi

Videos:
Jabón de Japón
La esclava de minelva 2
Parade Paradé
Noches de Luna

SIN VIRUS
GARANTIZADO POR SYMANTEC
NORTON ANTIVIRUS

NO TE RESISTAS. DÉJATE ATRAPAR.

Minami 12

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Otakiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Buffy, Yoshi, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Krestas, Paco Benítez, Zahara Medina, Raúl Moyano, Mila Diana

Dibujantes: Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, José Manuel Fuster, Anime Studio

Corrección de textos: Lázaro Muñoz

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez

Diseño y maquetación: LM Software (Lázaro Muñoz)

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Printone S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

Minami

año 2 - número 12

ÍNDICE

· Portada: Card Captor Sakura
· Editorial 3
· Sumario 5
· Noticias 6
· Programación 8
· Eventos 9
· Angel Sanctuary 12
· Raika 14
· I´´s 16
· Detective Conan 18
· Digimon 24
· Usagi Yojimbo 26
· Saint Seiya - Hades 30
· Card Captor Sakura 34
· Entrevista 42
· Anime Top 30 44
· La Opinión de Lázaro 45
· La Opinión de los Lectores 46
· Crítica 48
· Desde la Torreta de Mazinger Z 50
· ¡Esto es Greenwood! 51
· Fanzines 52
· Internet 54
· Hentai 56
· Gran Hermanotaku 58
· Correo 62
· Instrucciones del CD 66

Todas las imágenes de *C.C Sakura* son © CLAMP y Arait Multimedia. Minami reconoce en todo momento su propiedad y usa las imágenes con tan sólo fines informativos.
Para elaborar las *noticias* utilizamos, entre otras cosas, los datos que nos pasan de las editoriales, empresas y canales, así como los boletines informativos que a través de internet nos envían Daily Dreamers, ADAM, Mangaes y Mangacup.

Después de tanto salón, tanto friki y tanto dispendio económico, empiezo a pensar que llevar una sección en una revista no debe ser agradable, pero bueno, como siempre estayes pidiendo más (viciosas) aquí os traigo un carro de novedades para que luego andéis con quejas. Por cierto, que soy nuevo en esto, y de esta forma tan simple acabo de disculpar las erratas que tenga esta primeriza sección, hale y vamos ya.

Las novedades principales presentadas en el salón del Manga de Barcelona, que por cierto son abundantes, son las que siguen a continuación y atención que hay sorpresas, y de las buenas:

Planeta de Agostini, presentó en el salón nuevos títulos en su línea shojo; por una parte la noticia de que se está editando **Somos chicos de menta** -aka **Mint na bokura**- de *Wataru Yoshizumi* durante 16 números en formato comic-book. De la misma autora también se ha publicado el **Marmalade Boy Art Book**, aunque parece que ha habido algunos problemas con la imprenta en unas poquitas paginas (tanto dará), y se tiene en proyecto publicar más series shojo, como **Hana Yori Dango** de *Yoko Kamio*. Por otra parte, se tenía planeado también sacar la continuación de **Bastard!** de *Kazushi Hagiwara* con el número 21, pero por más problemas de imprenta se ha retrasado un mes. Se ha anunciado también la publicación de un **Posterbook Pokémon**, con lo que la babosa rata amarilla inundará los kioscos; asimismo, y para no perder mercado, se publicará una adaptación al cómic realizada en América de **Digimon**. Como próximos lanzamientos cabe destacar la continuación de **X** con otros 5 números, así que ya sabéis, a completar colecciones; y lo mejor de todo, *Jaime Rodríguez*, el editor de la línea manga de planeta, ha anunciado que Planeta PUBLICARÁ **NAUSICÄA** EN ESPAÑOL. Sí, después de 8 años batallando, han conseguido la licencia para publicarla aquí, 6 tomos en formato japonés, se espera para el año próximo. También está casi por confirmar la continuación de **Ranma ½**, pero no es definitivo.

En lo que respecta a Norma, **Neogénesis Evangelion # 10** (de 10), con lo que terminan con el quinto tomo japonés y quedan a la espera de la aparición del sexto. Continúan con la publicación de **Darkhair Captured # 5** (de 8) y en un futuro tienen planeado seguir con **Macross 7 Trash** (los números 5 y 6), más otros dos de **Lodoss**, y lo que pudo haber sido y de momento no fue: Una nueva serie de **Lodoss War**, llamada **Deedlit Story** (de *Ryo Mizuno* y *Setsuko Yoneyama*). También de aparición a lo largo del año 2001 serán **Himiko-den**, de *Kou Maisaka*, **Ranto**, de *Satoru Akahori*, y por supuesto el esperado manga de *B-Papas* y *Chiho Saito*, **Utena**.

Mientas tanto, Glenat publica los tomos de **Kenshin** y **Noritaka** (que van viento en popa y no se teme por su integridad) con los números 11 y 16 respectivamente. También publican el 12 de **Black Jack** (de *Tezuka*), con lo que se da por concluida la serie. Y se publica el número 6 de **Raika** (que también se perfila como el último). Como próximos lanzamientos, se confirman las próximas apariciones de **Blame**! (con un aspecto de lo más prometedor, sin (casi) palabras y muy oscuro, del mejor cyberpunk (por supuesto, haremos un artículo en breve)) y **Dragon Head**. Y lo mejor para el final: Yaoi en castellano; parece ser que tras intervención directa del jefe de Glenat España, *Joan Navarro*, se va a publicar **Bronze** de Minami Ozaki, seguramente el yaoi más conocido de este país -y el menos visto-. Será publicado a partir del año que viene en formato **Ruroni Kenshin**, pero aún no saben si les obligarán a publicarlo en sentido japonés o no.

Más cosas que todavía faltan. Los chicos de Dinamik SK estrenaron para el salón anime del más esperado, **Video Girl Ai** y **Getter Robo** 5, y se rumorea que quieren sacar **Otaku no video**, pero eso para más adelante.

Y mientras tanto, Manga Films salta al mundo digital con una serie de títulos en DVD (amén de en VHS) que esperemos den buen resultado. Estos son la ya veterana por aquí **Perfect Blue**, **Dr. Slump** "Hay un monstruo en Villapinguino" y "El secreto del castillo Nanaba", y por último la primera entrega de la serie de **Detective Conan**. Aplaudimos la iniciativa, ya que evidentemente el DVD es el futuro, pero aún les quedan por pulir algunas cosillas respecto a estos últimos, como sería que la calidad del sonido fuese la que se espera o que se puedan ver subtítulos en varios idiomas. Tampoco estaría mal que incluyeran los doblajes de algún idioma de verdad, que todos sabemos lo útiles que son estos cacharros para aprender inglés, francés, etc (aunque parece que el **Dr. Slump** sí se puede disfrutar en versión original). Eso sí, al césar lo que es del césar, el apartado de extras del DVD de **Perfect Blue** es impecable, y apostamos a que más de un friki ya ha rallado el DVD de tanto poner las fotos de la sesión erótica de *Mima*.

Notición de última hora: Canal C: estrena **Bakuchiku**, un programa dedicado al mundo del manga. De esta forma, los aficionados al cómic, la animación y los videojuegos japoneses tienen otro espacio exclusivo con actualidad, noticias, reseñas, música y reportajes. Dirigido por nuestro entrañable amigo *Luis Alís*, se trata de un magazine mensual en el que tendrá cabida todo lo concerniente al mundo del cómic japonés y sus derivados: animación, videojuegos, merchandising, internet, publicaciones, eventos, novedades... Bakuchiku pretende ser la mejor referencia televisiva para el aficionado español a este universo de fantasías japonesas. Reseñará las novedades aparecidas en nuestro país así como lo mejorcito del mercado internacional. Por supuesto, los animes emitidos por Canal C: serán objeto especial de análisis en Bakuchiku. El contacto con el aficionado a través del e-mail será intenso (bakuchiku@csatelite.es), así como su interactividad en el programa, que completará su oferta con secciones especiales, rankings de popularidad y muchas otras sorpresas. Bakuchiku se estrena en Canal C: el primer viernes de cada mes a las 20.00 horas, como primer plato de una tarde-noche dedicada íntegramente al manga y la animación japonesa. La primera entrega de Bakuchiku se estrena el dia 1 de Diciembre a las 20.00 en Canal C:, canal que se emite en el dial 14 de Canal Satélite Digital y a través de los operadores de cable Euskaltel, R, Able, RCT Coruña y Med Telecom.

Pasamos a la radio, que tiene dos novedades. Por una parte, el programa **Nitro**, que se presenta como una de las apuestas más sólidas del manganime en las ondas (ONDA CERO-RADIO SALUD (en Barcelona, el 89.1 FM)) todos los miércoles a las 20:30, y del que pronto os adelantaremos más cosas ya que estamos en tratos con ellos para... Bueno, mejor que sea una sorpresa. Sólo adelantar que pese a poder escucharse sólo en el ámbito catalán tratarán de dar preferencia al idioma nacional y que por tanto el programa pueda ser entendido por todo el mundo (además, dicho programa se sube en formato informático a su página web (www.nitroshow.com), así que todo el mundo puede acceder a él (de todas formas, es probable que en el futuro se incluya en el CD de la revista)). La otra novedad es **Todo Manga Radio Web**, una emisora de radio en internet, que de momento sólo emite de 21 a 23 de la noche, pero que pronto ampliará

contenidos (por ejemplo los fines de semana empiezan a las 20:00); para sintonizarlo debéis abrir el WinAmp, pulsar Crtl+L e introducir en la cajita que os aparece la siguiente secuencia: 166.90.148.111:7314 Más información en http://granavenida.com/todomanga. Sin duda las radios se modernizan, pues el programa **Más allá de la Viñeta** (de COM Radio, los sábados a las 16 horas) también puede escucharse en directo a través de internet (aunque está casi todo en catalán) en http://www.comradio.com/directe.ram

En el apartado internacional también venimos cargaditos, en Japón las *CLAMP* están como nunca, buena muestra de ello es la enorme cantidad de chorradas que han aparecido por Japón (son demasiadas para comentarlas aquí), destacando la aparición de una nueva peli de **Sakura** llamada **Card Captor Sakura Fuuin Sareta Card**", la segunda película de esta serie, que saldrá a la venta el Laserdisc y DVD el 25 de enero (aunque ya la tenéis comentada en este mismo número).

Continuando con el apartado digital, **Mis Vecinos Los Yamadas** (**Houhokekyo Tonari no Yamada-kun**) aparecerá en VHS y DVD el día 17 de noviembre en Japón de la mano de Buena Vista, ambos al precio de 4700 yens. El DVD incluirá audio en japonés en Dolby Digital 5.1 y subtítulos en ingles, francés y chino. Además, el clásico de *Takahata* **Goshu El Violoncelista** (**Sero Hiki no Goshu**), editado hace años en España por Manga Films, acaba de aparecer en DVD en Japón, en este caso de la mano de Pioneer, al precio de 7800 yens, e incluye la película en Dolby Digital Mono con subtítulos en ingles y japonés junto con una serie de extras: galería de imágenes y una serie de entrevistas de 80 minutos con los miembros de equipo de producción *Isao Takahata, Kouichi Murata, Syunji Saida* y *Tadao Kubotam*.

Además, ha fallecido el presidente de Tokuma Shoten y Studio Ghibli, *Yasuyoshi Tokuma*, en el hospital de Tokyo. Junto con *Hayao Miyazaki* e *Isao Takahata* (entre otros), dieron a luz el Estudio Ghibli y lo que es más importante, lo hicieron rentable. Productor de casi la totalidad de las películas de Ghibli a excepción de **La Tumba de las Luciérnagas** (**Hotaru no Haka**), que fue producida por otra editora, era una pieza fundamental en el funcionamiento del estudio, haciendo que los proyectos de animación de *Miyazaki* y *Takahata* entraran dentro de lo humanamente realizable. Es conocida la anécdota de cuando *Miyazaki* fue a verlo porque estaban superando el presupuesto asignado para hacer **La princesa Mononoke** (**Mononoke Hime**), el señor *Tokuma* le preguntó si quería que duplicaran el presupuesto, a lo que *Miyazaki* respondió 'No hará falta... tanto'.

También se comenta que Ghibli está produciendo su segunda película de imagen real, la primera fue **Shikijitu**, de nuestro amigo *Hideaki Anno*. La segunda película se titula **Saratore** y está dirigida por *Katsuhiro Motohiro*, director de **Odoru Daisousasen**.

Destacar también la emisión en las pantallas japonesas del anime de **Inu-Yasha**, de la más que de sobras conocida *Rumiko Takahashi*.

Y como curiosidad, Konami lanzará **Tokimeki Memorial** 3 en Playstation 2 durante el 2001 en Japón. Se confirma que en esta entrega también se optará por gráficos 3D acompañados de la animación 2D de toda la vida con nuestras chicas de siempre.

En América las cosas no dejan de ser mejores: Durante los días 6 a 8 de Octubre se llevó a cabo el New York Anime Festival, con el paso de las siguientes películas: **Vampire Hunter** D (la nueva película), **Blood**, **Jin-Roh**, **1001 Nights**, **Adolescence of Utena**, **Spriggan** y **Escaflowne: A Girl in Gaea**. Entre la lista de invitados cabe destacar a *Yoshitaka Amano, Neil Gaiman, Kunihiko Ikuhara* y *Mitsuhisa Ishikawa*.

Por último, y para que no parezca que aquí no se hace nada, recordar las películas que se pudieron ver (¡en cine!) en el pasado Festival Internacional de Cine de Sitges, que fueron **Freeze Me**, de *Takashi Ishii* (imagen real), **Himitsu**, de *Yojiro Takita*, **Soseiji** (Géminis), de *Shinya Tsukamoto*, **Blood, The Last Vampire**, de *Hiroyuki Kitakubo*, **Jin-Roh**, de *Hiroyuki Okiura* (artículo en el próximo número), **Revival Of Evangelion**, de *Hideaki Anno* y **Shojo Kakyumei Utena Adolescense Mokushiroku**.

Buuueno, y eso es todo por ahora, nos vemos el próximo mes ¡Ah! Me llamo Javier.

PD: La sección "**El gañán del mes**" se aplaza pues se incluirá en la nueva y reformada Palestra que aparecerá en la tercera temporada de Minami.

Esta convención tendrá lugar el 23 de diciembre dentro del recinto llamado "La Farga" de L'Hospitalet de Llobregat, que todo buen friki conocerá ya pues es donde se celebra el Salón del Manga de Barcelona.

Esta convención contará con un apartado donde se expondrá la venta de artículos derivados y otro para las actividades culturales y presentación de las novedades relacionadas con la cultura japonesa. Como apoyo a las actividades, se cuenta con una sala de actos de grandes dimensiones que dispondrá de equipo audiovisual para las actividades que lo requieran. El equipo constará de una pantalla gigante de televisión y un proyector así como de un equipo de música.

Aunque el programa a día de hoy no está terminado, se sabe que habrá un concurso de disfraces (con un viaje a Japón para el ganador), karaoke (con un huevo de canciones), pases de vídeo, presentación de novedades editoriales, videojuegos, música... Lo típico, vaya.

Como extra, habrá introducciones a diversas actividades de cultura tradicional, como pueden ser la ceremonia del té, el ikebana, caligrafía, las artes marciales o el mismo zen.

Además, la entrada sólo costará 200 pesetas, lo cual no está del todo mal. Para más información preguntad en: Dynamic SK. C/Roser, 36 Bajos. 08004 Barcelona. Tel: 933-295-156. Fax: 934-422-386.email:dynamicsk@retemail.es

Jornadas navideñas de Madrid

Confirmado. Jornadas Navideñas de Manga y Anime los próximos días 16 y 17 de diciembre (sábado y domingo). Organiza la Asociación Juvenil Neo Atlantis con la colaboración de la Asociación Shinsen.

¿El Lugar? ¡NO! No es donde las jornadas de Getafe anteriores, pero está al lado. Estamos en el NUEVO Centro Cívico Cerro Buena Vista situado en la Avenida Arcas del Agua S/N, muy cerca del Alcampo de Getafe.

Tendremos dos salas de proyecciones con un total de 21 proyecciones diferentes. Sala de Exposiciones, mini bar japonés, sala de consolas (¡tenemos la PS2!) y por supuesto nuestro MEGA-KARAOKE exclusivo, con nuevo equipo profesional y en una sala con mejor acústica. Y este año ¡no os podréis quejar del calor que hace...! ^__^U

El programa completo de actividades, con los horarios de las películas, lo podréis encontrar ya en la web de Neo Atlantis: http://members.tripod.com/neoatlantis

También tenéis allí un mapa con indicaciones más que de sobra para no perderos y que lleguéis sin problemas al nuevo centro (estamos a unos 300 metros). Para más información escribid a neoatlantis@wanadoo.es

I Salón de la Juventud de Valladolid

Tendrá todo tipo de actividades (rol, deportes y otras cosas), pero como aquí lo que interesa es sobre todo el manganime, vamos allá:

Habrá concurso de karaoke, de disfraces y exposiciones. Posiblemente haya más cosas, pero aún lo estamos organizando. También vendrán varias tiendas especializadas regionales y estatales. Todo esto será en la Feria de Muestras de Valladolid del 16 al 19 de diciembre, con horarios de 11:00 a 21:00. Para más información la web http://www.geocities.com/aj_megamisama_(donde también encontraréis información sobre la Segunda Fiesta Navideña Manga de Valladolid (con concursos)).

ESPECIAL PROGRAMACIÓN

A partir de ahora, además de listados de tiendas, programas de radio, etc, intentaremos ofreceros también una lista de las series que hay en antena para que podáis estar al día y disfrutar vuestra afición al máximo. Por motivos evidentes, una lista como esta siempre tendrá errores y carencias, por lo que se agradece cualquier colaboración

TVE

Digimon
Horario: lunes a domingo, 9:25 (TPH Club)

Pollyanna
Horario: lunes a viernes, 13:30 (TPH Club)

La2

La Familia Crece
Horario: lunes a viernes, 18:00 (Hyakutake)

Antena3

Sonrisas y lágrimas
Horario: lunes a viernes, 8:16
Sábado y domingo, 8:07 (Club Megatrix)

Tele5

Pokémon
Horario: sábados y domingos, 9:30 y 12:00

Canal Sur

Bola de Dan
Horario: sábado y domingo ("La banda del sur") 14:05 (Canal 2 Andalucía)

Sailor Moon
Horario: sábado y domingo ("La banda del sur") 13:05 - 18:15 (Canal 2 Andalucía)

Little Memole
Horario: sábado y domingo ("La banda del sur") 13:05 - 18:15 (Canal 2 Andalucía)

Los secretos de Akochan
Horario: lunes a viernes, 07:15 ("La banda del sur")

Lulú, la chica de las flores
Horario: sábado y domingo ("La banda del sur") 13:05 - 18:15 (Canal 2 Andalucía)

Yat
Horario: lunes a domingo ("La banda del sur") 14:00 - 18:30 (Canal 2 Andalucía)

TV3

Dragon Ball
Horario: Lunes a sábado, 13:00 (3xl.net)

Doraemon
Horario: lunes a viernes, 08:00 (Canal 33)
Sábado y domingo, por la mañana (TV3)

Harley Spiny
Horario: sábado y domingo, 8:55

Lamu
Horario: lunes a viernes, 14:00

Card Captor Sakura
Horario: lunes a viernes a las 18:00 dentro del Club Super 3 (Canal 33)

Toni la reportera
Horario: lunes a viernes, 18:35

TVG

Dragon Ball GT
Horario: lunes a viernes, 11:30

Muka Muka
Horario: sábado y domingo, 8:00

Sailor Moon
Horario: lunes a viernes, 11:05 (TVG)

Satélite ASTRA
SAT1: Cutey Honey y Sailor Moon
Sábado a las 7:35 y 8:10, respectivamente

VOX: Cada lunes por la noche, sobre las 00:00 horas, emiten películas de anime en versión original con subtítulos en alemán (hasta ahora han emitido la saga cyberpunk **Bubblegum Crisis** y a partir del 27 de Noviembre emitirán **Neon Genesis Evangelion**.
Cada miércoles por la noche, sobre las 23:00 horas, se emiten películas de anime dobladas al alemán (ya han emitido **Plastic Little**, **KITE-Una chica peligrosa** y **TEKKEN-El puño de hierro**.

RTL2 y TM3: Están emitiendo diversas series de anime a diario.

Locomotion

Televisión de pago

Sólo ponemos los nombres, ya que en la propia revista que se envía a quien tiene estas plataformas vendrá el horario mucho mejor pues a nosotros nos pasan los datos con mucha antelación (por causas de fuerza mayor, esta clasificación se hace a última hora y de memoria, así que seguramente cometeremos muchos errores que esperamos subsanar para el mes que viene).

Fox Kids
Pokémon
Digimon
Sailor Moon

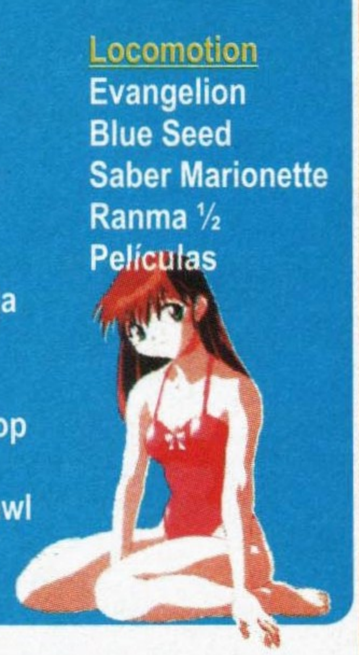
Canal C:
Lain
Escaflowne
Películas

Club Super 3
Card Captor Sakura
Muka Muka

Locomotion
Evangelion
Blue Seed
Saber Marionette
Ranma ½
Películas

Panda
Hattori el ninja

Buzz
Cowboy Bebop
Arc the Lad
Generator Gawl
Video Girl Ai
Películas



NOVEDADES BUZZ

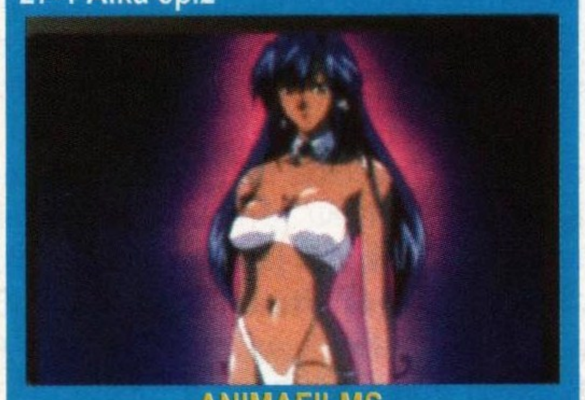
CYBERSIX
Año: 1997
Nacionalidad: Japón
Productora: TMS & NOA
Género: Anime
Sinopsis: Aunque no es manga, sin duda es una interesante y experimental serie a medio camino entre el manga japonés y el cómic occidental basada en la popular "Cybersix", creación de los argentinos Carlos Trillo y Carlos Meglia. En la selva del Mato Grosso, existe un laboratorio secreto en el que un científico nazi, llamado Dr. Von Reichter, produce criaturas humanas con la colaboración de su fiel asistente Krumens. El plan de Von Reichter es dominar al mundo a través de una raza superior que lo reverencia como a un dios. El malvado doctor inicia sus planes ubicando en la ciudad de Meridiana a sus mejores criaturas, pero una de ellas escapa. Se trata de Cybersix, que decide ocultarse en la misma ciudad que ha elegido Von Reichter como base de operaciones. Acción y emoción garantizadas en una serie de gran calidad cuyo estilo sin duda os recordará a otros sonados títulos.
Estreno 18 de diciembre, de lunes a viernes 20:35h. Duración: 13 episodios

QUEEN EMERALDAS
Año: 1999
Nacionalidad: Japón
Productora: Leiji Matsumoto, Kodansha
Género: Animación
Director: Yuji Asada
Sinopsis: Del reconocido Leiji Matsumoto nos llegan las OVAs en las que aparece por primera vez el personaje de Emeraldas como protagonista principal. Emeraldas es una hermosa mujer pirata y es el doble femenino del corsario del espacio Albator (Capitán Harlock): lleva el mismo uniforme, el mismo halo de soledad y un barco similar. Emeraldas aparece por primera vez en este anime en el planeta Daibaran y se enamora de Alfred, el lugarteniente de Albator, con el que tiene una hija, Stellie. Cuando Alfred muere su espíritu es transferido a la nave.
Estreno 17 de diciembre, 23:00h. Duración: 4 episodios de unos 30 minutos.

Y en enero... **New Cutey Honey**

Las películas de Locomotion

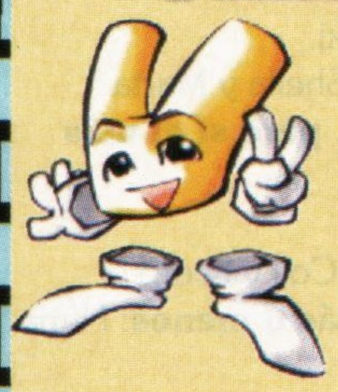
JAPANIMOTION
(Sábados a las 23:00)
2-12 Shuten Doji 2
9-12 Burn Up Warrior
16-12 Ellcia 1&2
23-12 Ellcia 3&4
30-12 GunSmithCats
6-1 Power Dolls & Suikoden
13-1 Saber Marionette R
20-1 Aika ep.1
27-1 Aika ep.2



ANIMAFILMS
(Domingos a las 23:00)
3-12 Oh! My Goddes 1
10-12 Oh! My Goddes 2
31-12 Akira

ANIMAFILMS
(Viernes a las 22:00)
1-12 Macross: Ai oboete imasu ka
29-12 Virgin Fleet
5-1 Nadesico
12-1 Oh! My Goddes 1
19-1 Oh! My Goddes 2
26-1 Macross: Ai oboete imasu ka

OTRO SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA MÁS



Como cada año, el primer fin de semana de noviembre tuvo lugar el Salón del Manga de Barcelona, la cita friki por excelencia, que este año se celebró, pese a los rumores de su inexistencia, los días 3 al 5 de noviembre.

Vamos a empezar por lo malo, porque de nuevo el balance es positivo, pero conviene apuntar los errores para poder subsanarlos el año que viene.

Empezamos con lo obvio y evidente: no había autor. Ninguno. Vale que nos han puesto mil excusas, pero un salón de la talla del de Barcelona sin autor no se concibe. Después está el tema de la megafonía, que sigue siendo un caos, agravado este año por el hecho de que en la tarima de actos el encargado no tenía mucha idea y además todo lo que podía fallar falló: la conexión petó justo en la entrega de premios del karaoke (con lo que los ganadores no pudieron hacer un bis), no había micro inalámbrico (con lo que todo el desfile del cosplay quedaba bastante deslucido por el lío de cables y los malabarismos que el pobre presentador tenía que realizar para no entorpecer a los participantes y que éstos no se llevaran todo el sistema por delante), los sonidos de la megafonía central no se entendían con todo el barullo... Entonces llegamos a la exposiciones. ¿Exposiciones? Exacto, no había. En general, este año la organización dio una ligera impresión de dejadez, de abandono del tema, de dejar que los encargados nos buscáramos la vida como pudiéramos.

Ahora vamos con las broncas a los aficionados. Para empezar, bronca a los mamarrachos que se apuntaron al concurso de karaoke para luego no aparecer, hubo cerca de diez personas (aunque basura los describiría mejor) que con su irresponsable forma de actuar dejaron fuera de concurso a otras muchas personas que estaban deseando participar (y que sí, que si es que estaba en la sala de actos, que si es que nos levantamos tarde, pero el caso es que por vuestra culpa gente que quería participar no pudo hacerlo). Y que nadie se extrañe de que sea tan duro: Si queremos estar en posición de criticar a editoriales y organizaciones tenemos que ser los primeros en dar ejemplo, no podemos ser tan cutres como ellos o no estaremos en posición de exigir nada. También está el tema de los cueles para ver las proyecciones, capullos que llegaban y con todo el morro se metían al barullo a ver si se colaban por delante de gente que llevaba bastante tiempo esperando. Por último, la gente que no comprendía que el cosplay es una fiesta global para que todos participemos y nos divirtamos y que iba allí a hacernos perder el poco tiempo que había bien contando sus paranoias personales, bien demostrando su patética afición a algo que nadie conocía, bien hablando como con una polla en la boca de manera que ninguna personal normal entendía lo que estaban diciendo. Ya digo, en general aprobado para la afición, pero es una lástima que todavía queden diez o quince retrasados (y retrasadas) mentales que manchen con su infecta presencia un evento tan sonado y festivo.

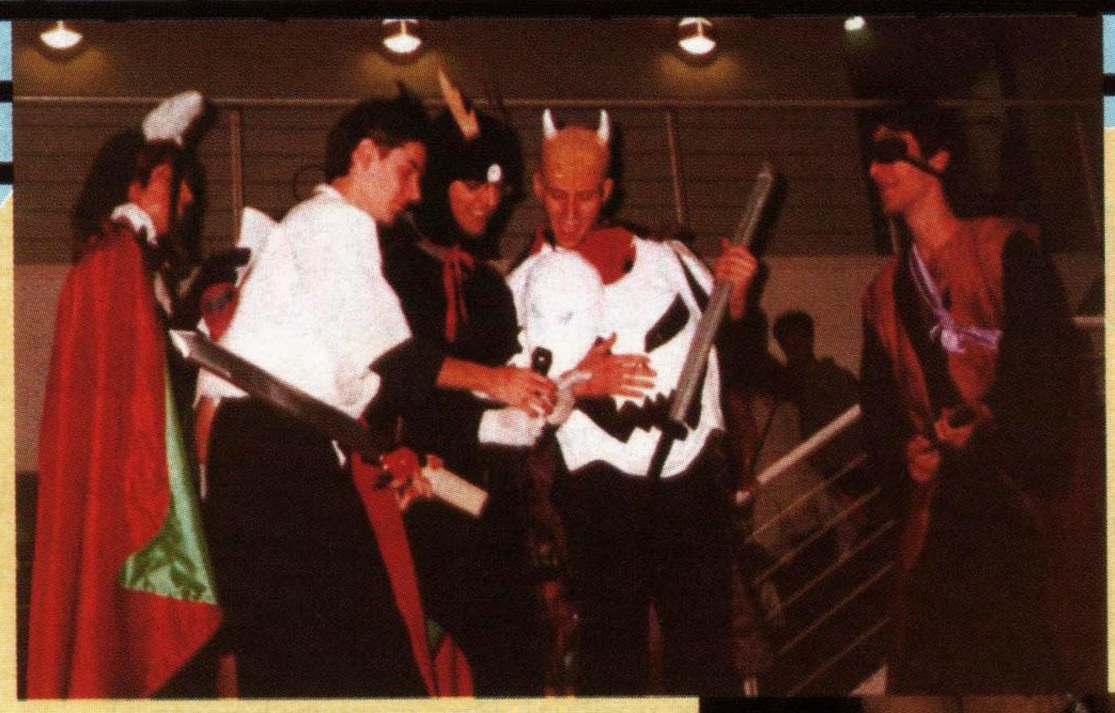
Toca ahora hablar de las cosas buenas de la organización (que las hubo, ya digo que aunque hubo cosas malas en general la valoración es positiva). Para empezar bajaron el precio de la entrada a 500 pelas (o al menos eso ponía el viernes, no me fijé más días), luego siguieron encargando las cosas a aficionados, con lo que las proyecciones están adecuadas a lo que quiere la gente, las mesas redondas sirven para calmar las inquietudes del fandom y las actividades pueden pulirse para acercarse más al aficionado medio (valga el ejemplo del lector de CD que los de Minami conseguimos que pusieran además del mini disc de otros años, con lo que el karaoke libre ganaba MUCHO). Que en general bien, vamos.

A modo de comentario, decir que he leído en algunos foros y revistas *on line* a gente quejándose de que todas las actividades estaban centralizadas el sábado, a lo que se me ocurre que si algún siglo esta gente tendrá suficiente cerebro como para ver más allá de sus propias narices. O, más conciliadoramente, decir que el salón del manga es un salón NACIONAL, no regional/sectario, y por tanto tiene que intentar que de las actividades estrella puedan disfrutar todos, no sólo los que viven en Barcelona, y la gente de fuera normalmente no puede llegar antes del sábado a mediodía y rara vez puede marcharse después del domingo también a mediodía, por lo que concentrar las actividades el sábado es facilitar que pueda participar TODO EL MUNDO. Con relación a esto, felicitar también a Ficomic por no haber metido el gambón del salón del cómic y editar el folleto del salón en el idioma nacional en lugar de en el dialecto regional, facilitando así su comprensión por todos los asistentes y no sólo por cuatro gatos.

Mencionar también el espontáneo que subió a la tarima mientras el jurado deliberaba y que nos mostró a todos la verdad divina sobre los mangas de Norma. Un éxito. Por cierto, quizá os extrañe que no comente nada de ninguna sentada, pero es que Norma no tenía stand, así que los aficionados no podían hacer ninguna sentada delante para protestar.

Ginkana

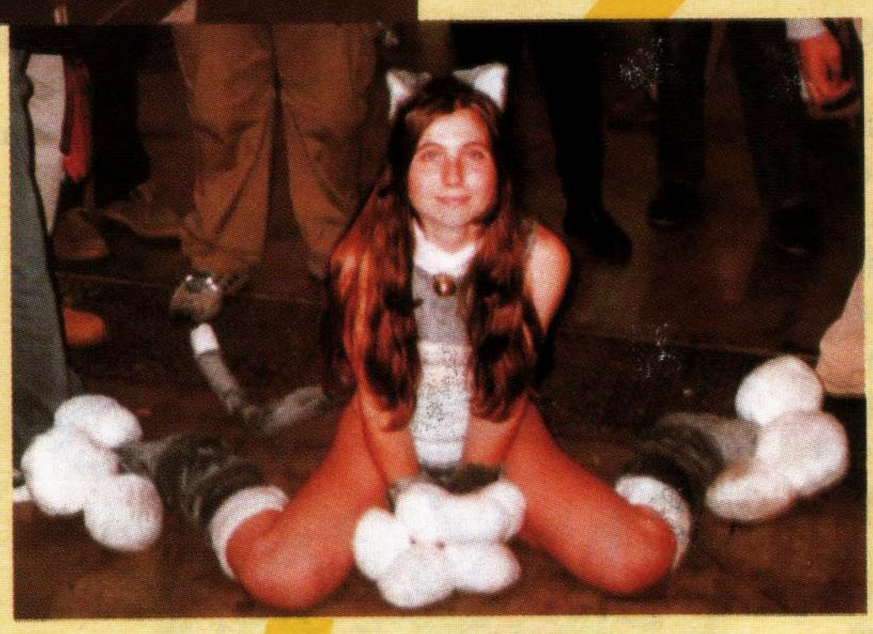
Este año hubo una sorpresa, una ginkana manga en la que los participantes tenían que recorrer un circuito a base de preguntas y pistas. Tuvo bastante participación, lo que hace pensar que se repetirá el año que viene. El ganador fue un chico llamado *Jax*.



Mesas redondas

Dirigidas este año por nuestro querido *Mak* son, como siempre, las peor tratadas por el público, pese a ser uno de los mayores atractivos para la gente con inquietudes y los que están metido un poco en el fandom. El viernes, fecha en la que menos gente hubo en el salón, curiosamente fue el día que vio la mesa que más triunfó: "¿Quién odia a los frikis?". Allí estuvieron *Lázaro Muñoz, Manuel Ortega, Kamui, Laruku y Mak*. Al final, no se rebotaron demasiados de los asistentes, se contaron unas cuantas anécdotas personales sobre los frikis, y se puyó a más de un asistente. Otra de las mesas que triunfaron fue la que iba sobre *Wataru Yoshizumi*. En esta mesa, un encantador *Jaime Rodríguez* (el greñudo editor de Planeta) se encargó de responder a todo lo "respondible" (y de puyar un poco también). La mesa sobre Fanedición fue otra de las agradecidas por el público, y creo que no habíamos tenido una igual antes. *Marc Bernabé, Barbara Pesquer, Veronica Calafell y Jaime Ortega* nos colmaron de curiosidades e información sobre el trabajo de traductor en España, y vimos lo difícil que es su ocupación. Otra mesa muy aplaudida fue la de J-Music, con redactores de Minami presentes y otra gente del fandom y hubo también otra sobre Hentai y Yaoi presentada por gente de esta revista. La de dibujo, la de videojuegos y hasta una "La verdad sobre lomos y grapas", muy divertida, aunque *Jaime Rodríguez* acaparó el micro casi toda la hora.

Ciertamente los encargados de las mesas redondas se merecen un premio. Estos chicos vienen gratis, divierten al público y se divierten ellos, y es a quienes debemos agradecer el que las mesas redondas funcionen tan bien. Por otro lado, faltó gente de otros años, pero ya se sabe, el mundillo se renueva, y quien lo monta suele tener preferencia por la gente de su entorno.



Karaoke

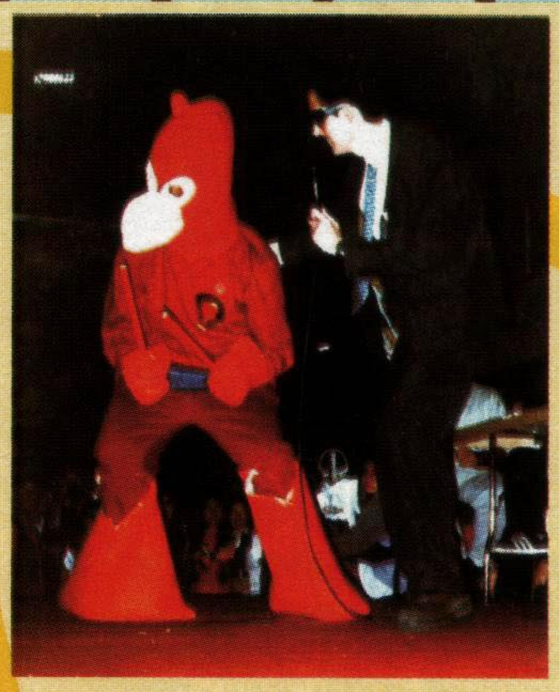
Esta edición decidió cambiarse a última hora la fecha del concurso, pasando del domingo por la mañana (como venía siendo habitual) al sábado por la mañana. De esta forma, la gente que comenzaba a llegar de fuera de Barcelona se encontraba con el karaoke en pleno apogeo, así que no tendrían problemas para acabar aborreciendo el opening de **Mazinger Z** o el *Give a Reason* de **Slayers**, las dos triunfadoras de la sesión (por delante de otras no menos cantadas como las de **Ruroni Kenshin**). Al final hubo un problema con la conexión y los micros y además de no poder ver un bis de los ganadores tuve que dejarme la garganta para que la gente se pudiese enterar de quién había ganado, cuyos nombres fueron:

Mejor intérprete o intérpretes: Utamesuki.
Casi el mejor intérprete o intérpretes: Sheila y Marta.
No es el mejor intérprete o intérpretes, pero sí el más simpático: Sandra Díaz y Marta Mateu.
A la mejor coreografía: Team Rocket.
Al mayor desparpajo: Oscar Ulloa, Oscar Coll y Pedro.
A la mejor dicción japonesa, entone más o menos: Nuria Añell Gill.
Premio a la simpatía, pero menos que el tercer premio: Óscar García.
No es el mejor intérprete o intérpretes, tampoco el más simpático, ni siquiera tiene acento japonés, pero le ha puesto mucha voluntad: Daniel González.

De todas formas, el jurado estuvo de acuerdo en que este año hubo menos nivel que los anteriores, que la gente le ponía como menos pasión, que tenía menos garra, espero que el año que viene se solucione y cada participante sea un concierto en sí mismo.

Cosplay

Y vamos con la que sin duda es la actividad estrella del evento estrella de España, el concurso de disfraces. Primero, y como siempre, lo malo. Para empezar a la organización parece no metérsele en la cabeza que una única numeración facilitaría muchísimo las cosas, pero no, cartulinas de varios colores con algunos números repetidos hasta tres veces, hale, alegría. Luego los concursantes, que no parecen capaces de aprenderse algo tan sencillo como el esquema "subo, enseño mi número, actúo, recojo y me voy". Con respecto a las actuaciones, no me importa ir improvisando conforme los concursantes van solicitando mis servicios, pero la cosa ganaría si me avisaran con tiempo, especialmente cuando el disfraz y la actuación son de algo que yo desconozco. También habría que vigilar el acceso de material peligroso tipo katanas, palos o similares, pues no es ningún secreto que muchos frikis no están bien de la cabeza, y si alguna vez a alguno se le va la olla podemos tener un lío muy gordo; por poner un ejemplo que todos los asistentes recordarán, el de la *Mai Shiranui* despechada que me tiró el abanico especial, y que dado el ruido que hizo cuando lo paré con el micro (que todos pudieron escuchar) si me llega a dar en la cara (o más concretamente en un ojo) podría haberme hecho daño de verdad, así que a ver si vamos controlando un poquito la entrada de material peligroso o, en su defecto, vamos portándonos como personas normales y no como críos enrabietados. También he mencionado el problema de la inexistencia de un micro inalámbrico, lo que entorpecía mucho el movimiento y actuación de la gente en la tarima. Por último, comentar al público que el jurado, al tener a los participantes mucho más cerca, se fija en muchos más detalles de



los que alguien que está en todo el barullo puede percibir, así que se debería confiar un poco más en su criterio (aunque bueno, este año casi no hubo quejas y nos libramos del típico cántico del "tongo, tongo" al final de la entrega de premios).

Repasados los puntos negativos, vamos con los positivos. Que son evidentes, el evento es un éxito con mayúsculas, cada vez hay más participantes y cada vez está todo más currado, de verdad que este año tuvimos serios problemas a la hora de adjudicar los premios. Que fueron:

Un premio especial no previsto para el mejor **disfraz no manga**, y es que el que iba de *Lobezno* realmente parecía sacado de la película, tanto que nadie protestó por la creación del premio especial y su entrega a nuestro querido personaje.

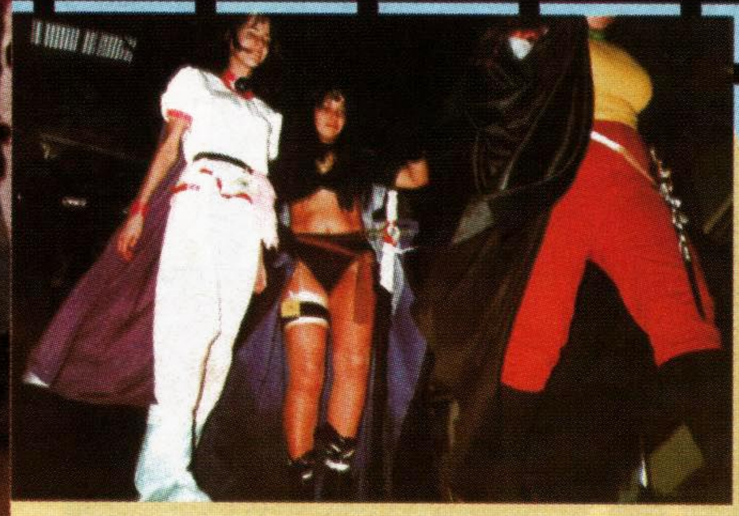
La mejor Sakura fue complicado, ya que todos los disfraces eran parecidos, optando al final por el más "original", pues casi todas llevaban el mismo vestido.

El más ingenioso se lo llevaron dos chicos que nos sorprendieron a todos haciendo una particular representación de la censura. Francamente alucinante, y lo mejor es que según ellos mismos fue una idea espontánea.

El mejor grupo fue algo discutido, pero el jurado se decantó por una pareja de Zelda que estaba perfecta hasta en sus más mínimos detalles.

El disfraz más sexy no tuvo demasiada complicación, ya que este año se vio menos carne que otros, y todos coincidían en que el sueño platónico de todo friki, la chica gato, debía ganar.

En cuanto a la **mejor interpretación**, de verdad que ahí la cosa fue complicada. Hubo luchas de **Star Wars** curradísimas, de **Matrix** que quitaban el aliento, y la actuación de nuestras particulares *CHAM*. Al final, y valorando especialmente la relación con el manga, se dio el premio a las tres chicas que interpretaban a *CHAM* (las de **Perfect Blue**), aunque cualquiera hubiera



merecido ganar (con esto no estoy quitando mérito a las chicas de *CHAM*, su actuación fue perfecta, y nadie discutió el premio (de hecho, podéis verlas en el CD, junto a la entrega de premios que estoy comentando)).

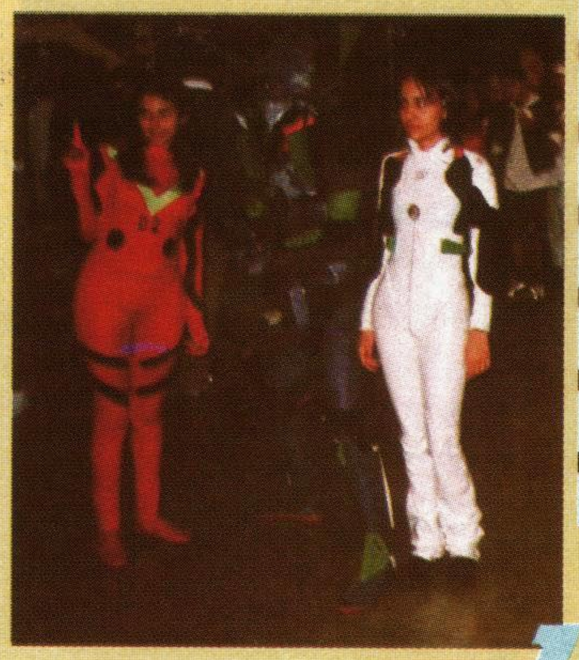
Finalmente, llegó el momento del **mejor disfraz**, que un año más fue complicado. En serio, no os imagináis lo difícil que es elegir entre decenas de disfraces dignos del primero premio, los chicos/as de **Wedding Peach**, los **Caballeros del Zodíaco** (con armaduras metálicas)... y el *EVA 01*. Finalmente se decidió dejar que el público eligiera entre tres finalistas, y la cosa estuvo clara. El *EVA 01* se alzó con la victoria a petición popular, el mejor de muchos mejores.

Supongo que es imposible contentar a todo el mundo, pero ya digo que este salón la gente protestó mucho menos que otros años, así que parece que por fin el jurado va acercándose al punto de vista del público (o viceversa).

Y eso es todo. Por supuesto hubo más cosas: estaban las proyecciones, los concursos de videojuegos... pero yo no llego a todo, y menos habiendo tenido que estar en la tarima todo el sábado, así que agradezco los datos aportados por distintos redactores y a *Juanmito* (de Dreamers) y *Moteuchi* (de Minami) las fotos que ilustran este artículo, pues yo me hice muchas fotos con mucha gente pero no tuve tiempo de hacerme ninguna para mí.

Y el año que viene, más.

Lázaro Muñoz
Corresponsal en el extranjero



ANGEL SANCTUARY

Kaori Yuki es una autora desconocida en España, ya que ninguna obra suya ha sido publicada en nuestro país. Entre sus trabajos se encuentran mangas como **Boys next door**, **Count Cain** o **Kaine**, pero el más conocido es **Angel Sanctuary** (también llamado **Tenshi Kinryoku**). Éste en la actualidad se está publicando en la revista Hana to Yume, y de momento se han recopilado 17 tomos.

AS toma referencias de la Biblia y de **Paradise Lost**, de *John Milton* (de hecho comienza con un pasaje de este último). Este shojo manga trata el popular tema apocalíptico (digo "popular" porque últimamente se ha usado mucho... ¬_¬U) por el fin del milenio, ya que en éste el mundo se acaba en Julio de 1999.

La historia

Hace ya tiempo se produjo la Guerra Sagrada entre ángeles y demonios. En ésta los hermanos gemelos *Alexiel* (el Ángel Orgánico) y *Rociel* (el Ángel Inorgánico) se enfrentaron y cada cual sufrió un castigo. *Rociel* fue sellado por su hermana en la Tierra, y ella fue condenada a reencarnarse en un cuerpo humano durante el resto de la eternidad, teniendo que morir de forma violenta cada vez.

El manga comienza en 1999. Dos demonios roban el cuerpo de *Alexiel*, encerrado en un bloque de hielo, y tratan de buscar el alma de ésta. Los dos demonios son *Kurai* y *Arakune*. Poco después podemos ver al protagonista de la historia y la actual encarnación de *Alexiel*, *Setsuna Mudou*, un joven estudiante problemático hijo de padres divorciados y enamorado de su hermana *Sara* (es correspondido por ella).

Por otro lado el ángel *Katan* trata de librar del sello a *Rociel* mediante un CD-ROM llamado "Angel Sanctuary", el cual absorbe la energía humana. La amiga de *Sara Mudou*, *Ruri Saiki*, utiliza este juego, y su energía y su cuerpo logran quitar definitivamente el sello de *Rociel*. A partir de este momento el Ángel Inorgánico utiliza la apariencia de *Ruri* para destruir a *Sara* (de la cual *Ruri* está celosa porque está enamorada de *Setsuna*) y lograr que *Setsuna* libere su energía como *Alexiel*, de la cual busca vengarse.

El protagonista no quiere aceptar su importante destino acerca del futuro del mundo como la reencarnación del Ángel Orgánico, ya que su hermana es más importante para él que el destino del planeta.

Un día *Setsuna*, tras un intento de su madre de separarle de *Sara* para siempre (no ve su relación con buenos ojos), se escapa con ella y se encuentran con *Kirie*, una candidata a arcángel que mata a *Sara* al intentar eliminarle a él. Debido al dolor por la

muerte de su hermana libera todo su poder como *Alexiel*, y de paso se carga la Tierra (pues sí que era bruta la angelita... ^_^U). Entonces comienza su viaje entre los círculos del infierno para buscar y rescatar el alma de ésta.

Este es sólo el principio de una historia que a partir de aquí se desarrolla entre el Cielo y el Hades, donde vamos conociendo a gran cantidad de ángeles y demonios, a cada cual con una personalidad más interesante. El destino del mundo tanto material como inmaterial se encuentra en sus manos...

Personajes

Hay gran cantidad de personajes, los cuales se podrían clasificar principalmente en humanos, ángeles y demonios. Conforme vamos avanzando en el manga cada vez conocemos a más, unos contradictorios con su papel (como ángeles malvados), otros adorables, y otros terribles, pero al fin y al cabo bien desarrollados.

Conclusión

El dibujo de *Yuki* es parecido al de Clamp, aunque más realista (y los chicos están muchíiisimo mejor ^_^U). En la estética de los personajes podemos apreciar la influencia del visual-rock japonés.

A pesar de ser un shojo está pensado para un público más adulto debido al tratamiento serio y a las escenas de contenido sangriento (vamos, que no es **Candy, Candy** precisamente). En mi opinión es un manga de gran calidad que realmente vale la pena, y que debería ser publicado en nuestro país para el disfrute de los otakus españoles (tal vez con un poco de apoyo... ^_^).

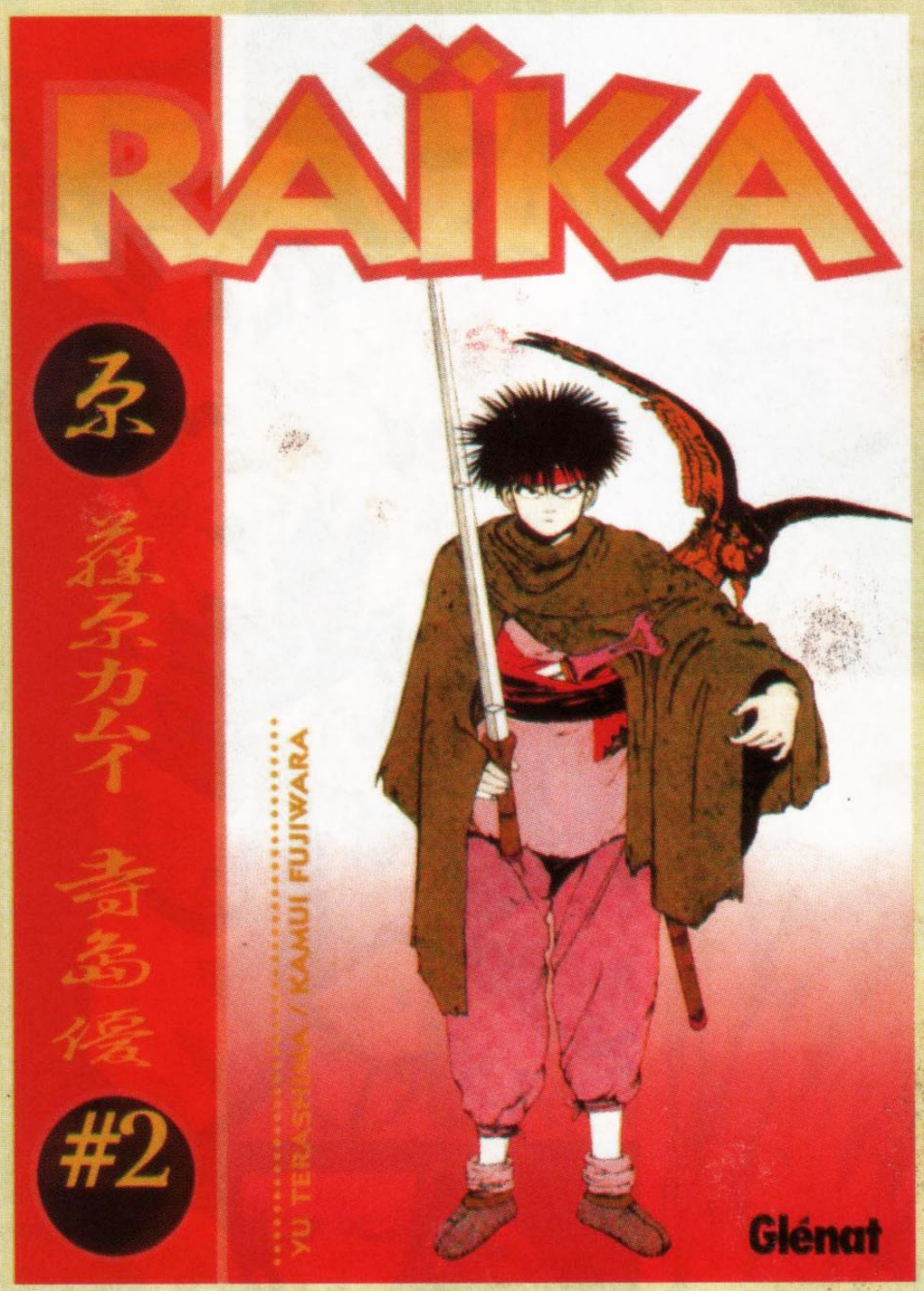
La historia de momento parece no tener intención de acabar, y ya han salido algunos productos relacionados con ésta. Entre ellos se encuentra un *art book* de la autora, que también incluye imágenes de otras obras suyas y una entrevista con ella. Por otro lado también ha salido un CD-Drama (referido al primer tomo) y una OVA, de la cual ya se puede encontrar la banda sonora a la venta.

Celia Jiménez "Cal"
celiaohki@hotmail.com

RAÏKA

Fue en el Salón del Manga de 1997 (cómo pasa el tiempo, ¡snif!), y constituyó una pequeña sorpresa para todos nosotros. Glénat, la filial de la editorial francesa, la misma que desesperaba a los fans de Sailor Moon **con su irregular periodicidad al mismo tiempo que sacaba productos de "discutible" calidad como** Sueños **o la revista** Kabuki**, ponía a la venta el primer número de** Raïka**.**

Y es que la cosa tenía sus particularidades. Por una parte, se trataba se una serie casi desconocida, producida por unos autores que tampoco destacaban por su popularidad: *Yu Terashima* al guión y *Kamui Fujiwara* a los lápices. Por otra, se publicaba en un formato de calidad desconocida: por dos mil pesetas, se te ofrecía un impresionante tocho de más de trescientas páginas de buen tamaño y más que aceptable impresión. Todo esto, si bien no contribuyó a hacer de la serie un título superventas, desde luego motivó que no pasara desapercibida.



¿DE QUÉ ÉPOCA DICES QUE ES ESTO?

Los lectores tendemos a englobar todos los mangas de contenido histórico en un mismo lapso temporal, pero lo cierto es que entre los personajes de esta serie y el guerrero samurai *Kenshin* hay casi veinte siglos de diferencia. La acción de **Raïka** se desarrolla al comienzo del periodo *Yayoi*, bastante antes del nacimiento de Cristo, cuando Japón era un conglomerado de reinos en constante conflicto. Cabe decir, por tanto, que posiblemente nos encontremos ante el manga publicado en España que más lejos retrocede en el tiempo.

El protagonista de la serie y el que le da nombre, *Raïka*, pertenece a una banda de muchachos huérfanos que se han criado —y han adquirido habilidades en el combate— en la frontera de dos de estos poderosos reinos enfrentados: *Yamatai* y *Kuna*. Ambos se encuentran sumidos en un proceso de renovación, agravado por la influencia de las potencias exteriores (especialmente las provenientes de China, representadas por el embajador *Chosei*), que desean hacerse con el control del archipiélago completo. *Raïka* y sus amigos se encuentran casi sin quererlo en medio de esta crisis, y en pleno proceso de maduración adolescente, deberán tomar partido por uno o por otro reino. Esto les lleva a relacionarse e interactuar con ambas facciones, especialmente con sus líderes, la joven reina *Iyo* de *Yamatai* y el poderoso rey *Himekikoso* de *Kuna*, sin olvidar a los pequeños reinos independientes que también tienen mucho que decir.

AVENTURAS A LA VIEJA USANZA

Toda la parrafada anterior puede haceros pensar que su guión es de los de tipo "denso", pero nada más lejos de la realidad. Al contrario que en la otra serie "antigua" de Glénat, **Ikkyu**, en **Raïka** no nos encontraremos ante multitud de datos históricos o larguísimos nombres acabados en "mitsu". Tres páginas le bastan al señor *Terashima* para situarnos en el contexto histórico, y a partir de ahí comienza la acción trepidante que va a constituir el común denominador de este manga. Combates en los que se utilizan tanto armas como técnicas mágicas, conspiraciones secretas, peligrosos viajes, monstruos humanoides, épicas batallas, extrañas alianzas... todo esto forma un cóctel peligrosamente adictivo, que hace que incluso las trescientas páginas de cada entrega sepan a poco.

A pesar de tener cierta base histórica, se podría decir que **Raïka** está más cercano al género de *Espada y Brujería* (eso sí, a la japonesa). Sus personajes poseen el típico orgullo y altivez épica de los héroes de estos relatos, y desde luego en muchas de las situaciones interviene la fantasía del autor. El carácter oriental viene dado por la ausencia de carácter diferenciador entre "buenos" y "malos", encontrándonos con unos pueblos que simplemente defienden sus propios intereses. Incluso el personaje que representa el rol del pérfido ambicioso sin escrúpulos, *Chosei*, muestra su lado más humano al sentirse en cierto momento afectado por las malas noticias que le llegan de su país natal.

Pequeñas dosis de humor, de romance y también de dramatismo redondean la historia, sin olvidarnos de su toque de violencia, y es que como ocurre con frecuencia en el manga histórico, los autores no se ponen freno a la hora de describir gráficamente lo que hace una espada que choca con la carne humana. No es que sea una obra de género *gore*, pero hay sangre y mutilaciones, así que avisados estáis vosotros y vuestros papis.

PUES NO SÉ QUÉ DECIR...

Sí, porque no puedo usar ningún calificativo para describir el estilo gráfico del señor *Fujiwara*. Si acaso, "neutro", pero como eso es peor que no decir nada, voy a hacer un esfuerzo.

El diseño de personajes está en la línea de los últimos ochenta. Sin ninguna característica particular que lo haga destacar, es un estilo limpio y sencillo. Los protagonistas jóvenes siguen un patrón estándar, mientras que en los demás caracteres se permite una cierta caricaturización. En cuanto a vestuario y edificios, es correcto sin florituras, aunque hay que decir que si la época en sí no era muy dada al barroquismo, el autor poco puede hacer a este respecto. Eso sí, como es habitual en el género, parece estar bien documentado.

La viñetación también es muy clásica. Cuadrados y rectángulos dispuestos de forma sencilla y fácil de seguir. Hay que decir que, al principio de la obra, el autor deja entrever algo de inexperiencia en la narrativa, pero a medida que avanzan las páginas va adquiriendo tablas.

Lo único que podría destacar en la parte positiva es el trabajo que se toma el señor *Fujiwara* con los escenarios boscosos, y en la negativa, la forma que tiene de hacer las piernas desnudas (ese detalle se me atraviesa).

En fin, un dibujo que no llama la atención pero que cumple sobradamente su función.

MEGATOMOS AL PODER

Acostumbrados como estábamos a que Norma nos vendiera a precio de oro un papel equivalente al de los tickets de los supermercados, el primer número de **Raïka** fue una agradable sorpresa. Como ya dije al principio, su relación calidad/cantidad-precio superaba con mucho a las ediciones que se publicaban por entonces.

Sin embargo, ha pasado el tiempo y la calidad de los lanzamientos ha aumentado, y a la edición de Glénat se le comienzan a ver los puntos flacos. La calidad de impresión ha seguido una tendencia ligeramente descendente, y ya ha sido superada en algunos casos. Además, ese elevado número de páginas que al principio parecía tan atractivo se ha transformado en un contra, puesto que no viene acompañado de la necesaria solidez en el pegado. Resultado: a algunos ejemplares se les caen las hojas.

De todas formas, el ratio de 6-7 pesetas por página, con ese tamaño y gramaje, sigue siendo difícil de superar, y hace que el desembolso de dos billetes por tomo sea un acto rentable a medio plazo. Siempre se ha acusado a Glénat de falta de periodicidad, pero la verdad es que si no eres un millonario impaciente, viene bien espaciar el gasto. Vamos, que si este servidor —que cobra un sueldo— a veces no da abasto, imagino que muchos de vosotros con una miserable paga...

La traducción se mantiene dentro de los niveles habituales de Glénat: aprobado sin más. Y es que tampoco se puede esperar mucho de una adaptación que no viene del idioma original sino del francés. Hay algunas confusiones de nombres (*Gui-Wei*) y alguna frasecita incoherente por ahí perdida, que por lo menos no afectan mucho al correcto seguimiento de la trama. Eso sí, es muy de agradecer que se hayan respetado las onomatopeyas originales, aunque quizá pedir la correspondiente transcripción al lado ya era mucho...

Y para acabar, llegamos al "pero" más importante. La serie se ha cortado en el sexto tomo español. Y esta vez no ha sido por el problema habitual (falta de ventas), ni siquiera por cancelación de la serie en Francia (como ha ocurrido con **Black Jack**). La cosa viene del propio Japón, donde la empresa que poseía los derechos ha quebrado (se dice que debido a problemas judiciales). Eso significa que ni siquiera podemos consolarnos con la posibilidad de acudir a las ediciones extranjeras. Vamos a ver cómo se resuelve el tema, porque **Raïka** es un manga que merece continuación, y en el punto de corte se estaba desarrollando una interesante trama...

En fin, en **Raïka** encontraréis un manga de aventuras y acción enclavado en épocas remotas, una lectura absorbente y sencilla, sin complicaciones metafísicas o históricas pero abierto a las sorpresas, que a buen seguro os hará pasar un rato muy entretenido.

Raúl "Raven" Ruiz
raven@dreamers.com

Se acabó I's ¿Ha valido la pena?

Ha sido un manga muy largo, y con bastante éxito, que desde el principio creó muchas expectativas entre aquellos fans del autor que apreciábamos **Video Girl Ai** por encima del resto de sus obras. Ahora que ha acabado en Japón, podemos hacer un balance para ver qué es lo que hemos recibido en realidad, y si ha valido la pena.

Recapacitemos

Como nos esperábamos, **I's** empezó como una comedia de instituto en la que un chaval algo pardillo está enamorado de la chica más guapa de la clase y bla, bla, bla…

Por supuesto, pronto apareció otra tía para hacerle la contra, alguien con mucha confianza con él, pero que para él es sólo una amiga. Como sabréis, el chico es *Ichitaka Seto* y las chicas *Iori e Itsuki*. Vaya tres.

La historia está contada de forma muy divertida y despreocupada, con muchos gags y situaciones forzadas para "poner a prueba" a los personajes. Esto hace que el conjunto quede menos realista que, por ejemplo, **Video Girl Ai**, pero se supone que la hace mucho más llevadera y fácil de leer.

La evolución de la historia y los personajes

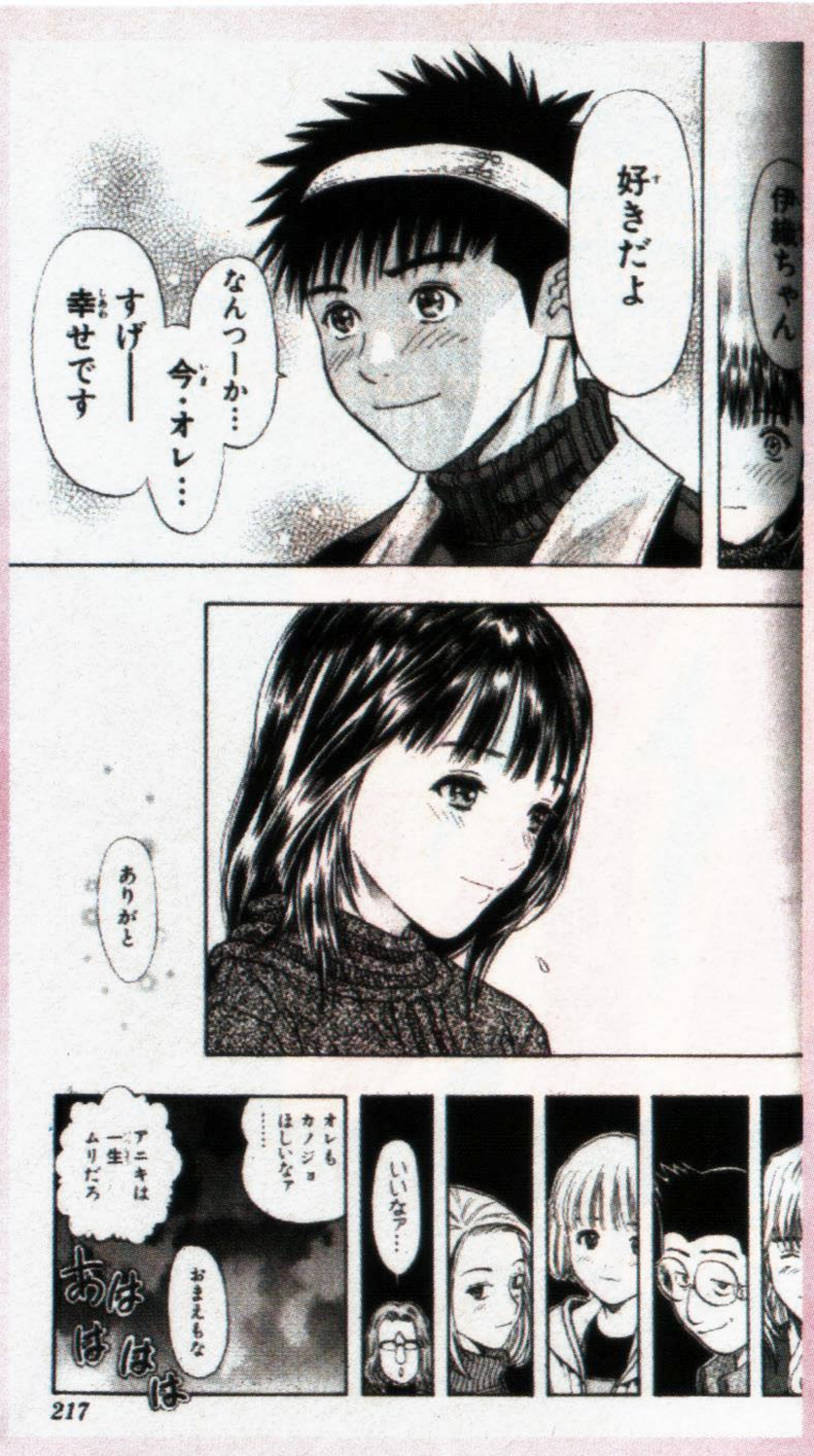
No es ningún secreto que en 15 tomos la cosa puede, y debe, evolucionar. De hecho, la historia cambia bastante, y los personajes principales mucho más, además de que aparecen un par de ellos que son nuevos.

Para analizar la evolución, yo distinguiría tres fases en este manga. En cada una de ellas *Seto* duda entre *Iori* y otra chica, y podemos distinguir distintos modos de contar la historia (todo esto a mi modo de ver).

La primera parte que distingo es, por supuesto, *Iori* versus *Itsuki*, una parte de la que la mayoría conocéis el principio y el final. Es la más divertida, porque a la vez que el autor va rellenando los huecos del guión con gags (ya que aún no está visto cómo se desenvuelven los personajes), *Itsuki* va haciendo de las suyas. En esta parte de la obra, *Seto* es bastante inocente y simple y, aunque cree que sabe lo que quiere, parece que no sabe cómo conseguirlo. *Iori*, por otro lado, es un calco de la *Moemi* de **Video Girl Ai**, sólo que con voz y voto; y es *Itsuki* la que da más fuerza al conjunto, siendo las escenas en las que aparece las más divertidas. Como *Ai*, es una especie de amiga-madre-amante con un toque exótico a la vez que escandaloso. ¡Me encanta! Por supuesto, ella es la única que se interesa abiertamente por *Seto*, quien no le hace caso hasta que ella ha decidido irse. No podía ser de otra manera (y seguir durando 15 tomos).

La segunda parte según mi división equivale al periodo en el que *Seto* está entre *Iori* e *Izumi*, la chica nueva que apareció un tomo después de que *Itsuki* se fuera. Esta parte, que es la que podemos leer ahora en castellano, es con mucho la que más uso hace de situaciones sexualmente desproporcionadas y forzadas, así como de equívocos, malentendidos y demás despropósitos entre los personajes. Esto la hace muchísimo menos creíble, pero parece que al autor se la suda. ¿Pensaba sólo en vender? Creo que sí. También sabemos que *Katsura-sensei* sólo quería hacer un manga corto, y puede que se preocupara menos de esta parte por ser algo que no tenía planeado. Después de todo, si vas a hacer algo para acabar de vender más, ¿por qué no abusar de los ingredientes más comerciales?

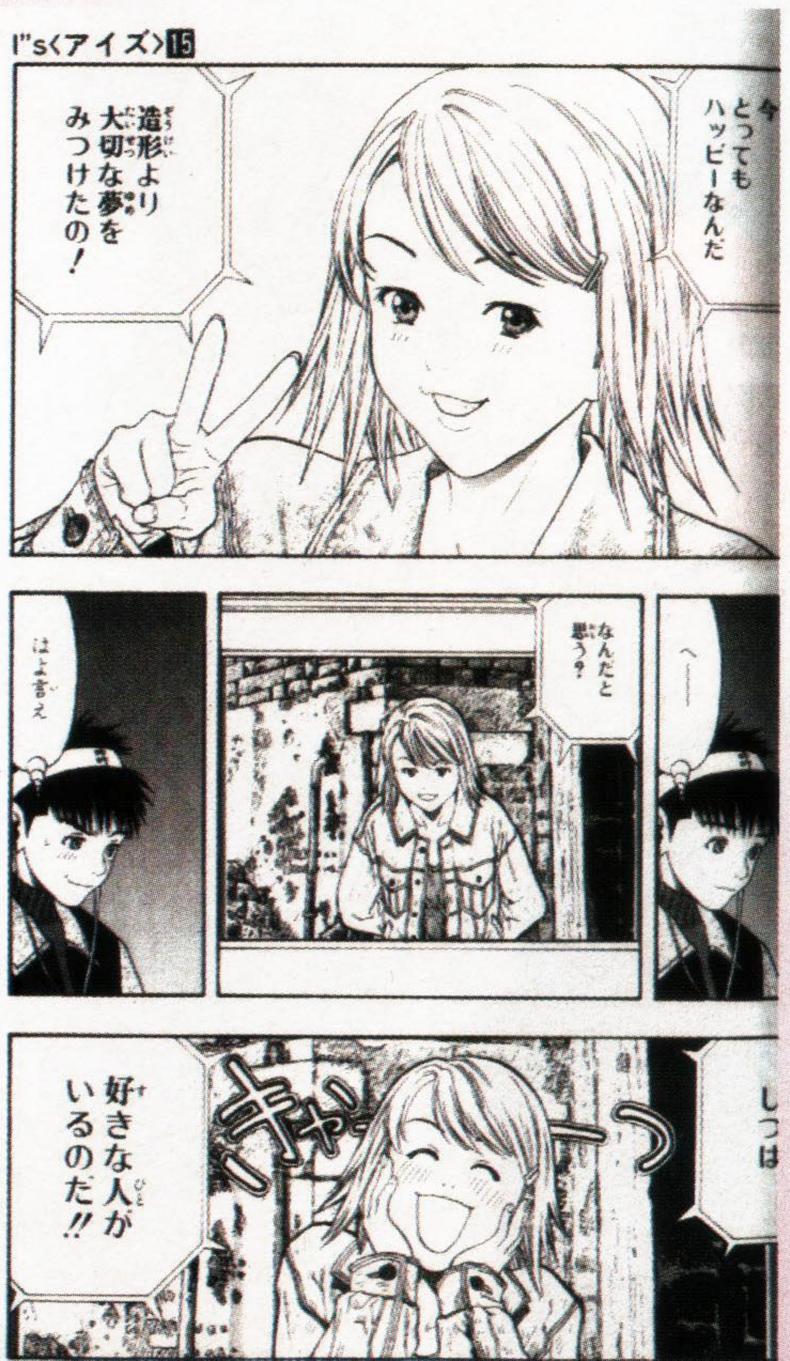
Es en esta parte en la que *Seto* empieza a enterarse un poco. El tener que lidiar con la zorrilla de *Izumi* le hará madurar a marchas forzadas. Ni que decir tiene que el prota se verá envuelto en un montón de líos, en los que aparecerán a menudo chicas en ropa interior... *Iori* también se ha tenido que espabilar un poco porque, si no, el inútil de *Seto* habría sucumbido a *Izumi*. Pero por supuesto que se llevará unos cuantos disgustos. Después de que haya salido un par de veces *Izumi*, también va siendo hora de que os cuente algo de ella, aunque ya la conozcáis. Es una chica muy vital, y sobre todo muy interesada en *Seto*, esto es algo que tiene muy claro. Piensa bastante en el sexo, hecho del que se aprovecha *Katsura* para mostrarnos algunas escenas de lo más carnoso.



Izumi nunca desaparecerá ni se irá al extranjero, pero quedará relegada a un segundo plano en la tercera parte de que voy a hablaros. Por supuesto, los que quieran pueden pasar al siguiente encabezado y así mantener la intriga (pues parece que Planeta publicará la obra íntegra), aunque ya habréis visto que no doy muchos detalles.

La cuestión es que aparecerá otra chica, *Aiko Asou* nombre que, por cierto, no empieza por I, y además se parece un montón a *Iori*. Esta chica es una nueva vecina de *Seto*, y tendrán una relación muy amiguetil. Ambos tienen miedo de enamorarse uno del otro, porque los dos tienen pareja. Se supone que *Seto* está saliendo con *Iori*, pero el trabajo como actriz de ésta no les deja verse casi nunca.

En estos últimos tomos, *Izumi* quedará relegada al papel de personaje casi cómico, porque es que ya nos partimos de sus intentos desesperados. *Iori*, por su parte, casi no aparece, porque está demasiado ocupada rodando anuncios y tal. El asunto que está detrás de los acontecimientos de esta etapa es la relación que, espontáneamente, va creciendo entre *Seto* y *Asou*. Son dos personas muy afines y con formas de pensar más parecidas, incluso, que las de *Seto* e *Iori*, así que se irán atrayendo hasta tener que tomar una decisión...



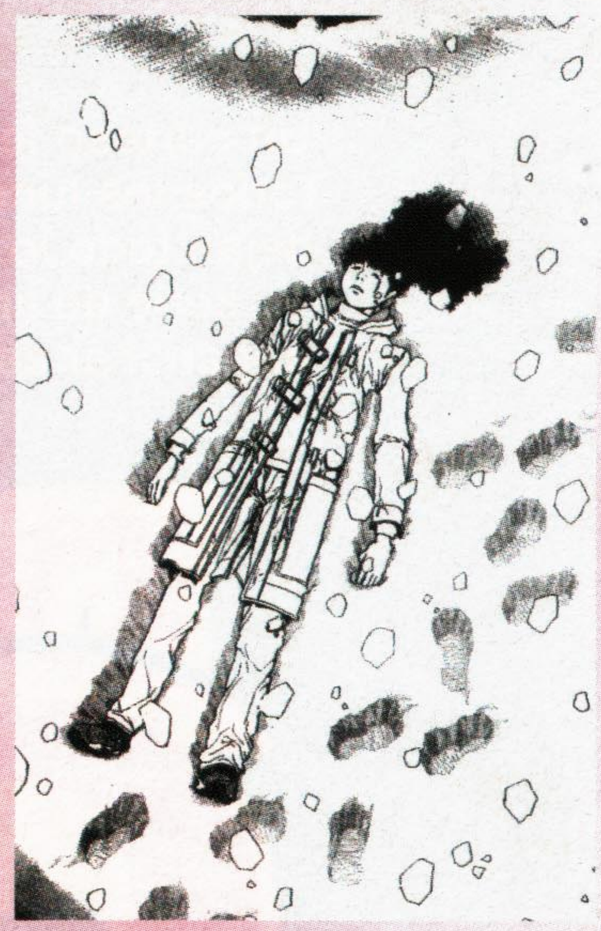
Pero no es sólo eso lo que se tercia en los tres últimos tomos, también hay problemas, y gordos. Resulta que un tipo, que ya había intentado hacer, por este orden, cosas raras y cosas malas a *Iori*, lanza por internet una amenaza de muerte a la diva, y *Seto* intentará hacerle desistir sin que ésta se entere... Mucha tela.

Bueno, ya vale de contar lo que viene. ¡El final no lo contaré ni aunque me expriman!

Conclusiones y tal

Katsura es, junto con las *CLAMP*, mi autor favorito, lo que supongo que me ayudará a ser subjetivo, cuando interese, en este apartado de opinión.

Me impactó bastante cuando, hace 3 años, *Katsura-sensei* decidió hacer este manga en plan comedia normalita. Me gustaba la posibilidad de que volviera a escribir una historia de amor (friki que soy...), así que leí el primer tomo con bastante ilusión y me impactó mucho más que el resto de obras que había hecho después de **Video Girl**, **D·N·A²** y **Shadow Lady**. La razón fue que parecía que *Katsura* quería volver a experimentar, algo que me parece que había dejado de hacer después de **Video Girl**, a excepción de sus historias cortas.



La presunta convencionalidad del argumento, lo (algo) novedoso de los personajes, y la madurez del dibujo y los diseños me hicieron creer, quizás de forma errónea, que el autor estaba experimentando. Lo hiciera o no, esa sensación se fue rápido a medida que fueron llegándome más y más tomos recopilatorios de un manga más bien simplón. Si *Katsura* estaba experimentando, sin duda lo hacía con las posibilidades de absorción de caspa que tiene el mercado japonés. Esto lo digo porque, a excepción de los tres últimos y gloriosos tomos, cada página que pasas significa más y más gags estúpidos, situaciones sin pies ni cabeza y tías en bragas sin ninguna razón.

A mí me gustan los guiones de *Katsura* (sí, existen, aunque ya sé que tú sólo miras los dibujos), y me gusta como dibuja, y lo bien que dibuja a las tías (y a los tíos), y también me gusta su humor, cuando lo expresa en sus manga, que no es siempre. Lo que pasa es que en esta ocasión se ha propasado. Las situaciones realmente graciosas quedan cubiertas por una espesa y hedionda capa de... caspa, y esto las desvirtúa, poniendo las buenas ocurrencias de *Katsura* al nivel de la mierda.

Después de hacer, sin avisar, de abogado del diablo (espero no haberme pasado (*NdL: Bueno, cuando menos no has dado pie a que menta ninguna de mis notitas*)), también voy a defender esta obra. Después de todo, soy un *fan* del autor, ¿no?

Por muy malo que hubiera sido este manga, me lo hubiera comprado aunque sólo fuera por las magníficas portadas (menos las de los tomos 10 y 11, que no me gustan), pero la verdad es que, sin ser ninguna maravilla, es un cómic que entretiene y te mantiene interesado por unos personajes que, por cierto, están mucho más detallados que los de obras anteriores (esto los hace más imprevisibles a la vez que nos impide identificarnos con ellos plenamente). El dibujo es muy estilizado y experimentado (que no experimental) y, el resultado, una obra muy decente. A ver qué viene ahora.

Karawapo
karawapo@arquired.es

Un curioso fenómeno lleva repitiéndose en Japón desde hace ya más de cuatro años. Todos los lunes, a las siete y media de la tarde, familias enteras paralizan su actividad, dejan todo lo que estén haciendo, para sentarse delante del televisor y disfrutar de su serie de animación favorita durante la siguiente media hora. Una serie capaz de enganchar así a la gente durante más de doscientos episodios no podía ser una serie cualquiera. Estamos hablando de...

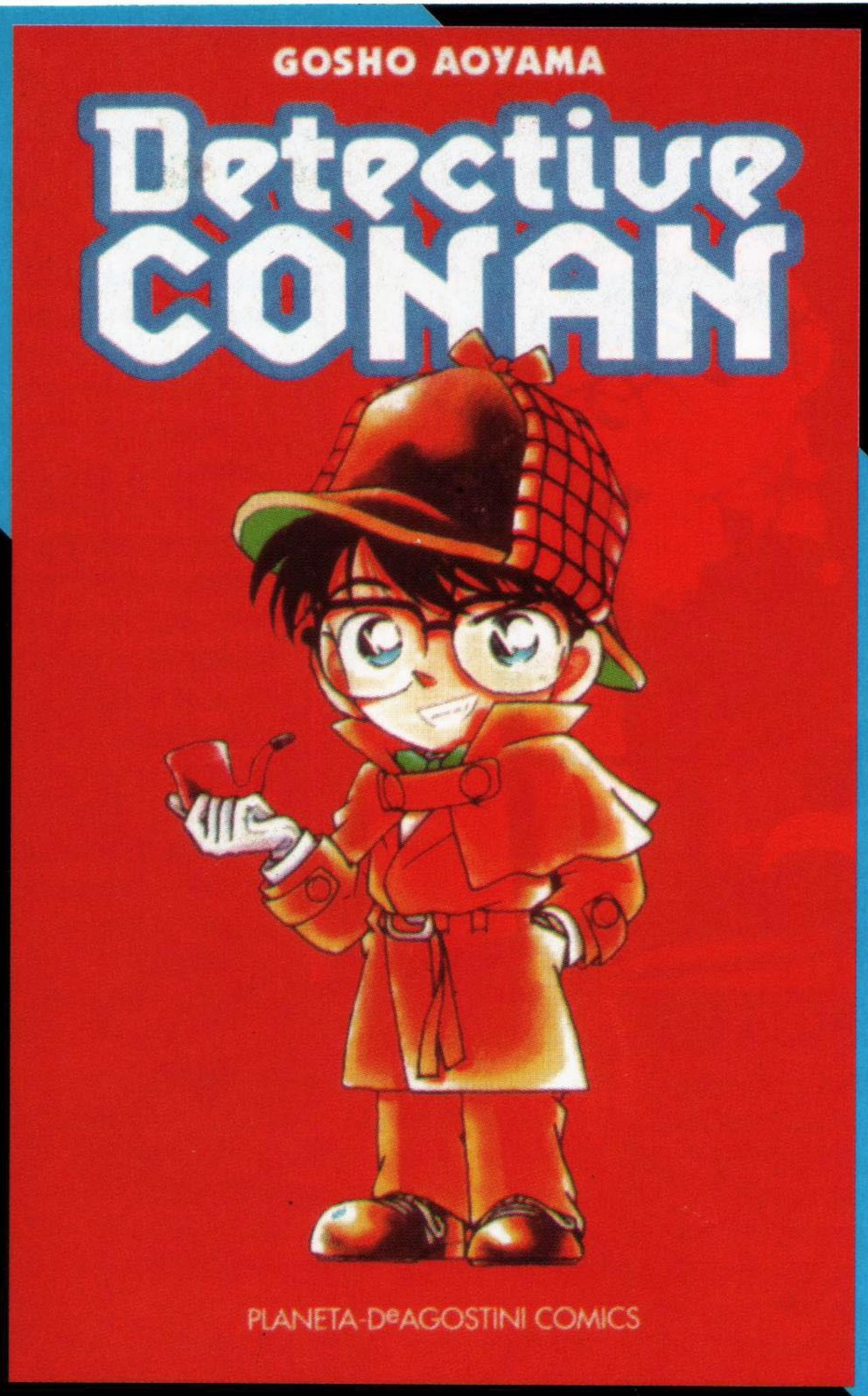
DETECTIVE CONAN

El fenómeno del siglo

Y es que si nos paramos a mirar el número de capítulos de las series corrientes, podemos observar que algunas se quedan en la docena, como **To Heart**. Otras van más allá y llegan a los veintiséis, un número bastante habitual, como **Evangelion**. Algunas deciden tirar la casa por la ventana y llegan a treinta y nueve, como **Utena**. ¿Y cuántas pasan de ahí? Sólo unas pocas series que acaban convirtiéndose en series de culto, series que serán conocidas por los siglos de los siglos mientras el anime exista sobre la faz de la Tierra, y que harán que sus respectivos autores entren en el Olimpo del manga. Sin lugar a dudas, *Gosho Aoyama* ya tiene allí su propio rinconcito.

El manga

El último tomo aparecido del manga, el número 29 (cuya portada podéis ver en estas páginas), apareció en Japón el pasado 15 de octubre. Si cada tomo tiene 11 capítulos, y cada capítulo se publica semanalmente en el Weekly Shonen Jump, nos podemos hacer a la idea de que **Detective Conan** lleva publicándose desde hace más de seis años, todo un récord dada la velocidad con la actualmente aparecen y desaparecen las series en el exigente mercado nipón. Para mantener el interés por la serie, todas las semanas *Gosho Aoyama* (autor de **Yaiba**, aparte de otras obras menos conocidas) debe reunirse con su editor, planear a toda velocidad el guión del



siguiente capítulo, dibujarlo y entregarlo a tiempo para que los lectores puedan tener su ración habitual. Se nota que las historias de detectives siempre han cautivado al personal, claro que dado que estamos hablando de un manga, no podía tratarse de un detective cualquiera...

Shinichi Kudo tiene 16 años, es un gran fan de las novelas de *Sherlock Holmes* y un colaborador habitual de la policía a la hora de resolver difíciles misterios. Según sus propias palabras, él no quiere conformarse con escribir historias de misterio como hace su padre: él quiere vivirlas. Un buen día, él y su amiga *Ran Mouri* van a pasar un día en el parque de atracciones, donde ocurre un desgraciado accidente, en el que una persona acaba decapitada. *Shinichi* observa el cadáver y concluye que se trata de un asesinato, y el asesino iba con ellos en la montaña rusa. Llega la policía, y *Shinichi* junto con el *inspector Megure* resuelven el caso. Mientras vuelven a casa, *Shinichi* observa como dos hombres vestidos de negro con una pinta muy sospechosa, y que anteriormente habían viajado con ellos en la montaña rusa, se introducen por un estrecho callejón, por lo que le pide a *Ran* que vuelva sola a casa.

Nuestro sagaz detective es testigo de un chantaje, pero sólo está uno de los hombres de negro. El otro aparece tras él y le propina un buen garrotazo en la cabeza, dejándolo inconsciente. Como hay mucha gente, en vez de pegarle un tiro y se acabó, prueban con él una nueva droga experimental que se supone que ha de matarlo, y lo abandonan a su suerte. Pero la droga no actúa como ellos esperaban, sino que *Shinichi* empieza a sentir como su cuerpo arde y sus huesos se derriten... Cuando llega la policía al lugar del suceso, sólo encuentran a un niño pequeño que aparenta unos seis años.

Tras escapar de la policía, atemorizado por la idea de acabar en un orfelinato, *Shinichi* pone rumbo a su casa, donde se encuentra con el *profesor Agase*, un amigo de la familia e inventor chiflado en sus ratos libres. *Shinichi* usa sus habilidades detectivescas para lograr convencer al inventor de que él es en realidad *Shinichi*, y juntos entran en casa del joven. Pero hay un problema: *Ran* anda preocupada por el paradero de su (más que) amigo, y se personifica en casa de éste. *Agase* ya ha advertido a *Shinichi* de que no debe decirle a nadie quien es en realidad, porque los hombres de negro no deben saber que aún está vivo, y si se enteran, él y todo aquel que también sepa que está vivo podría correr peligro. Por tanto, y ocultándose tras unas gafas, a *Shinichi* no se le ocurre otra cosa que hacerse pasar por pariente lejano del profesor *Agase*, y viendo las estanterías llenas de libros policíacos propiedad de su padre, se le ocurre su nuevo nombre: *Shinichi Kudo* se ha convertido, sin comerlo ni beberlo, en *Conan Edogawa*.

Hasta aquí el resumen de los primeros episodios del primer tomo del manga. A partir de aquí, nuestro héroe se las apañará para empezar a vivir en casa de *Ran*. La ventaja que tiene esto es que el padre de *Ran*, *Kogoro Mouri*, es también detective, y estando a su

lado tendrá más posibilidades de investigar sobre los hombres de negro y el origen de la droga, a fin de poder recuperar su cuerpo original. El único problema es que *Kogoro* no es precisamente el mejor detective del mundo, siendo el propio *Conan* el que antes se da cuenta de las soluciones a los problemas, sólo que *Conan* se da cuenta de que el mayor problema lo tiene él mismo. A fin de cuentas, ¿quién va a creer a un niño de seis años?

Gracias a Planeta-deAgostini pudimos disfrutar de los 12 primeros tomos. A ver si ahora que la ponen en televisión la serie se relanza y continúan publicando esta genial obra.

El anime

Como buena obra que es, **Detective Conan** vio premiada su labor con la realización de una serie de televisión que ha acabado convertida en uno de los buques insignia de la Yomiuri TV, como ya indicábamos. Tal ha sido su éxito que después de más de doscientos episodios (cumplidos el verano pasado), sigue enganchando con el mismo fervor a miles de familias japonesas como si de la primera vez se tratase.

Generalmente, se trata de episodios auto-conclusivos (por una vez, lo que importa no es el resultado final, sino la trama argumental que lleva a esa conclusión), aunque de vez en cuando habrá casos que precisen de dos y hasta tres episodios para ser resueltos. El argumento inicial es el mismo que el del manga, aunque luego, y dado que cada caso en el manga tarda varios capítulos en ser resuelto, muy pronto los guionistas tuvieron que empezar a diseñar casos expresamente para la serie de televisión. Por tanto, al final la mayoría de los casos resueltos en la serie son originales, con lo cual los fans de *Conan* pueden disfrutar de sus aventuras por ración doble, al contrario que en otras series donde el argumento de la versión animada es exactamente igual que el de la versión en papel. Merece la pena destacar el tema del diseño de personajes, llevado a cabo por *Shoho Shuto*. Por lo general, *Gosho Aoyama* dibuja a sus personajes de manera sencilla, pero tiene esa habilidad tan valorada en dibujo de saber plasmar la personalidad de un personaje en el diseño del mismo (ojo, que esto sólo vale para los personajes principales, no para los sospechosos, que si no sabríamos en seguida quién es el culpable). Esos mismos diseños los podemos ver en televisión: los personajes no han cambiado un ápice.

Lo único en lo que se ha tenido que hacer especial hincapié a la hora de realizar la versión para la televisión es en la violencia implícita. Si algunos de vosotros aún esperáis, como bien comenta el propio autor, ver historias de perritos desaparecidos o de piruletas robadas, os vais a llevar una buena sorpresa cuando veáis el primer capítulo de la serie. A lo largo de la obra podremos observar crímenes a cual más impactante. No es que se hayan cambiado los crímenes para adaptarlos a todos los públicos, sino que se ha procurado que no resulten tan dramáticos como pueden resultar en el manga, donde la sangre fluye a sus anchas.

Y lo mejor de todo es que por fin, tras muchos meses de rumores, Manga Films edita en vídeo y, atención, DVD, las aventuras del *Sherlock Holmes* más pequeño del mundo (y se espera que en breve lo haga también el canal autonómico catalán). En principio no se van a editar todos los episodios, puesto que la serie todavía no ha terminado en Japón, pero sí es cierto que Manga Films ha conseguido los derechos de una buena parte de ellos (han pillado unos 80, que serán los que emita el canal autonómico catalán). Por fin podremos ser testigos de cómo *Shinichi-Conan* irá resolviendo raptos y asesinatos, quiénes son los hombres de negro, cuáles son sus propósitos, etc. Cada cinta de vídeo llevará tres episodios. Por otra parte, en principio los DVDs no incluirán la posibilidad de visionarlos en versión original ni tampoco llevarán extras, aunque nos han asegurado que si la venta de estos DVDs tiene éxito, estas

dos opciones, tanto los extras como la opción de varios idiomas, podrían ir incluidas en próximos DVDs, tanto en esta misma serie como en futuros lanzamientos. Para paliar esta carencia, cada DVD de **Detective Conan** llevará cinco episodios y no tres, como la versión en vídeo (resultando un DVD5 (zona 2) de unos 150 minutos de duración, lo cual no está nada mal).

Más cosas

¿Más? Pues claro, no esperaríais que los japoneses se fuesen a quedar de brazos cruzados teniendo tan sólo el manga y una serie de televisión, ¿no? Además, podemos encontrar, de momento, once tomos recopilatorios de **Conan** dibujados no por *Aoyama*, sino *por Eiichi Yamagishi*, uno de sus asistentes. También existen cuatro películas estrenadas en los cines, la última de ellas este verano pasado. Los títulos son:

1. Tokei jikake no matenrou (Cuenta atrás en el rascacielos)
2. Juuyonbanme no target (El decimocuarto objetivo)
3. Seikimatsu no majutsushi (El mago de fin de siglo)
4. Hitomi no naka no ansatsusha (El asesino en sus ojos)

Como es lógico, se han reservado las historias más largas y complejas para estas ocasiones. Y si no, atentos al argumento de la primera de ellas: se trata de un duelo directo, salpicado de varios misterios y puzzles a resolver, entre *Shinichi* y un asesino que pretende hacer volar varios lugares colocando bombas, no sin antes llamar a nuestro protagonista para jugar con él, dándole escasas pistas mediante las cuales ha de localizar cada uno de los explosivos. Un peligroso juego que llegará a enviar a *Conan* al hospital, y que pondrá en peligro igualmente a todos los demás amigos del mini-detective, incluyendo a la propia *Ran*.

Ya como curiosidad, todo el mundo sabe que si algo tiene éxito, no tardará en aparecer alguien que lo imite. **Detective Conan** también tiene su imitadora, se trata de una serie llamada **Gindaichi Shonen no Jikenbo**, la cual también ha llegado a obtener bastante éxito, aunque desde luego no tanto como la serie que nos atañe.

Para que luego digan

Gosho Aoyama es un gran fan de las historias de detectives, y en cada tomo original nos va contando quiénes son sus detectives favoritos y cuáles son las cosas que más le gustan de ellos, notas que se han ido respetando y publicando en algunos de los tomos españoles. Se nota que *Aoyama* ha realizado una gran labor de investigación a la hora de diseñar guiones y poner notas, labor que ha calado hondo y ha quedado impregnada en su obra. Yo mismo comencé a interesarme en profundidad por la obra de *Sir Arthur Conan Doyle* desde que leí **Detective Conan**. Y luego dicen que el manga no es cultura...

Carlos Alejo
kimagure@lycosmail.com

PERSONAJES

SHINICHI KUDO:

Estudia en la escuela secundaria Teitan (juego de palabras: "tantei" significa "detective" en japonés), y es un gran fan de las historias de detectives. También juega muy bien al fútbol. Se nota que siente algo por su amiga de la infancia Ran Mouri, pero no consigue expresarle sus verdaderos sentimientos. Actor de doblaje: Kippei Yamaguchi.

CONAN EDOGAWA:

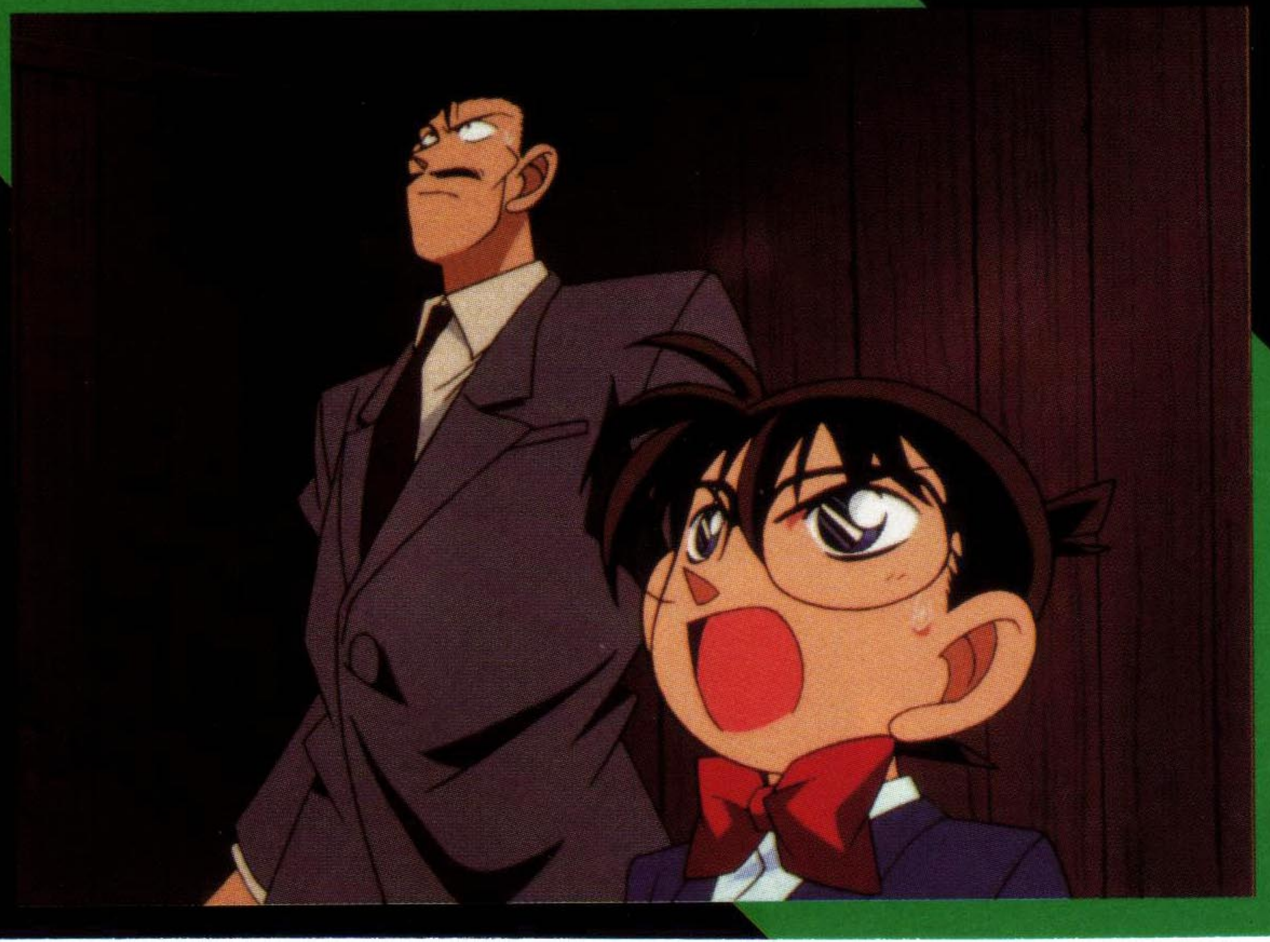
Tras ser encogido, Shinichi usa este nombre (mezcla de los nombres de dos famosos escritores de novelas de detectives) para pasar desapercibido mientras busca a los miembros de la organización que le metió en semejante embrollo. Vive con Ran Mouri y su padre, Kogoro Mouri. Actriz de doblaje: Minami Takayama (cantante del famoso grupo Two-Mix, los cuales interpretan uno de los openings de la serie, curiosamente).

RAN MOURI:

Compañera de clase y amiga de la infancia de Shinichi. Él le gusta, pero lo mantiene en secreto, y siempre se preocupa por él. Ran es extremadamente fuerte, será porque es la capitana del equipo de kárate de la escuela. En este punto hay que tener cuidado con ella, porque te puede dejar tieso si la asustas o haces algo que no le guste, siempre y cuando no esté aterrorizada. Actriz de doblaje: Wakana Yamazaki.

KOGORO MOURI:

Es el padre de Ran y un detective totalmente incompetente (salvo cuando realmente se lo propone). En realidad es Conan quien resuelve todos los misterios en su lugar. Antes de hacerse detective, trabajó con la policía junto con el inspector Megure, pero un incidente le ocasionó la baja y ahora no tiene más remedio que hacer lo que hace. También se le conoce como el Kogoro durmiente. Actor de doblaje: Akira Kamiya.



DETECTIVE BOYS: GENTA KOJIMA, MITSUHIKO TSUBURAYA, AYUMI YOSHIDA

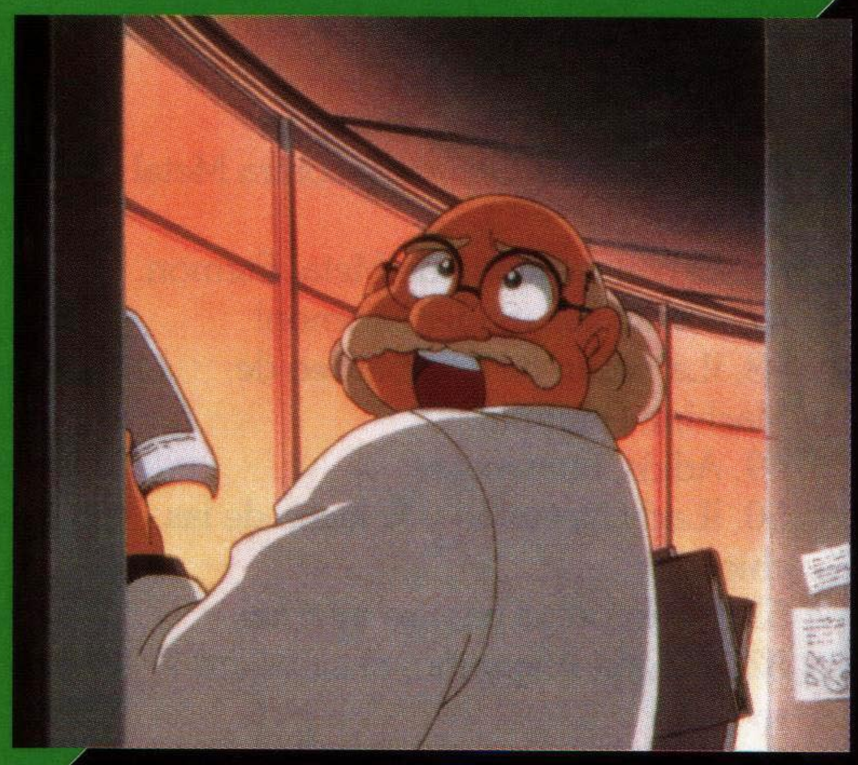
Compañeros de clase de Conan. A los tres les gusta resolver misterios, aunque Conan es quien resuelve la mayoría. De todas maneras, a veces ayudan a Conan aportando ideas. Hay un pequeño círculo amoroso entre ellos. A Ayumi le gusta Conan, y a Genta y Mitsuhiko les gusta Ayumi. Conan, por supuesto, pasa de todo, a él le gusta Ran. Actores de doblaje: Wataru Takagi, Ikue Ootani, Yukiko Iwai (respectivamente).

AI HAIBARA:

Le sucedió lo mismo que a Shinichi: su nombre real es Shiho Miyano, y pertenecía a la organización de los hombres de negro, siendo "Sherry" su nombre en clave. Ella fue la que inventó la droga que encogió a Shinichi. Como la organización mató a su hermana mayor, Shiho intentó escapar, pero fue capturada y esposada a una tubería. Decidió tomar su propia droga en un intento de suicidio, pero en vez morir, fue encogida, pudiendo librarse de las esposas y escapar posteriormente. Actriz de doblaje: Megumi Hayashibara (la única y omnipresente).

PROFESOR AGASE:

En la versión original se llama "Agasa", no sé por qué le cambiarían el nombre. Es vecino de Shinichi y un "pariente lejano" de Conan. Es el que inventa todos los artilugios que Conan usa para capturar a los criminales y resolver crímenes. Actor de doblaje: Kenichi Ogata (especialista en hacer voces de viejo, como por ejemplo el abuelo de Kyosuke en Kimagure Orange Road).



INSPECTOR MEGURE:

Es el detective de las fuerzas policiales, recurriendo a menudo a Shinichi para resolver casos. Pero tras la desaparición de Shinichi, comienza a colaborar con Kogoro, lo cual hace que más de una vez se dé cuenta de lo imbécil que puede llegar a ser. Actor de doblaje: Rin Chafuu.

OTROS PERSONAJES:

Heiji Hattori: es un famoso detective de Osaka que a veces competirá con Shinichi.

Sonoko Suzuki: compañera de clase de Ran, y su amiga más cercana.

Gin y Vodka: nombres clave de los dos hombres de negro que encogieron a Shinichi (Gin fue quien le dio a probar la droga).

PERSONAJES

DIGIMON DIGITAL MONSTERS

Guía de capítulos

Y vamos con la tercera y última entrega de esta guía de capítulos que os hemos ido facilitando en esta vuestra revista. Pero la cosa no acaba aquí, evidentemente seguiremos informando de todas y cada una de las novedades que se produzcan sobre vuestra serie favorita.

Guía de episodios (y III)

40. ¡Los amos oscuros, los cuatro emperadores de la montaña de mal!
41. ¡El furioso rey del mar, Metal SeaDramon!
42. ¡Whamon y el silencioso fondo del mar!
43. ¡El peligroso juego de Puppetmon!
44. Cherrymon, el rey del bosque de la confusión
45. ¡El choque de los digimons extremos! ¡War Greymon contra Metal Garurumon!
46. El contraataque de Metal Etemon
47. Viento, luz ¡Saber Leomon!
48. ¡La orden de bombardeo de Machine Dramon!
49. Adiós, numemons
50. ¡Lady Devimon y la lucha de las chicas!
51. Piedmon, el payaso infernal
52. ¡Magna Angemon, el caballero sagrado!
53. El último digimon oscuro
54. Un nuevo mundo

(Episodio 40) ¡LOS AMOS OSCUROS, LOS CUATRO EMPERADORES DE LA MONTAÑA DEL MAL!

Cuando los niños elegidos llegan de nuevo al mundo digital, descubren que todo lo que conocían ha cambiado terriblemente. Los culpables son los Amos Oscuros: Machine Dramon, Metal SeaDramon, Piedmon y Puppetmon, cada uno con un poder mayor incluso que el de sus anteriores enemigos. Sólo a costa de grandes sacrificios los niños elegidos pueden escapar de ellos.

(Episodio 41) ¡EL FURIOSO REY DEL MAR, METAL SEA DRAMON!

En su huida de los Amos Oscuros, los niños llegan de nuevo a la Isla File. Sin embargo, allí caen en la trampa preparada por Scorpiomon, seguidor de Metal Sea Dramon. Cuando más perdidos se ven, uno de sus viejos amigos, Whamon, vuelve a aparecer para ayudarles.

(Episodio 42) ¡WHAMON Y EL SILENCIOSO FONDO DEL MAR!

Metal SeaDramon y su ejército, tras la pista de los niños elegidos, se acercan cada vez más y más. El enfrentamiento es casi inevitable, pero ¿tendrán los digimons suficiente poder como para vencer a uno de los Amos Oscuros?

(Episodio 43) ¡EL PELIGROSO JUEGO DE PUPPETMON!

En su camino a la Montaña espiral, los niños elegidos, sin darse cuenta, entran en los dominios de Puppetmon, el señor del bosque, que vio en ellos los juguetes perfectos, en especial, el pequeño TK. Éste tendrá que usar toda su inteligencia si quiere sobrevivir a los extraños y terribles juegos de este Amo Oscuro.

Nota: este episodio fue groseramente censurado por TVE.

(Episodio 44) CHERRYMON, EL REY DEL BOSQUE DE LA CONFUSION

Cherrymon, uno de los esbirros de Puppetmon, decide aprovechar la confusión de Matt para sus propios fines.. Así pues, mientras su jefe distrae a los demás niños elegidos, él intenta convencer al chico de que todos sus males sólo tienen una causa, Tai. Y Matt ya no sabe qué pensar...

(Episodio 45) ¡EL CHOQUE DE LOS DIGIMONS EXTREMOS! ¡WAR GREYMON CONTRA METAL GARURUMON!

La tensión entre nuestros héroes ha llegado ha su máximo punto con la lucha entre Matt y Tai. En ese momento alguien decide usar a Kari para revelar a los niños elegidos cuál era su secreto... el porqué y para qué habían sido elegidos ¿será eso suficiente como para evitar la ruptura?

(Episodio 46) EL CONTRAATAQUE DE METAL ETEMON

Los niños elegidos han decidido pasar al ataque contra Puppetmon. Sin embargo, como si la lucha contra el Amo Oscuro de madera no fuera suficiente, dos viejos enemigos volverán a hacer acto de presencia: uno es el siempre peligroso Ogremon, pero el otro es... ¡¿Metal Etemon?! ¿pero no había desaparecido?

(Episodio 47) VIENTO, LUZ, ¡SABERLEOMON!

Saberleomon, es decir, Leomon digievolucionado, se presenta justo cuando los niños elegidos necesitan más ayuda, cuando el combate contra Metal Etemon y Puppetmon llegaba a su punto culminante. ¿Podrán unos niños elegidos separados en varios grupos hacerse con la victoria?

(Episodio 48) ¡LA ORDEN DE BOMBARDEO DE MACHINE DRAMON!

Kari recae de su gripe. La niña necesita ayuda medica con urgencia, pero lo malo es que se encuentran en pleno territorio de Machine Dramon, el tercer Amo Oscuro, señor del terrible Ejército del Imperio Mecánico, dispuesto a cualquier cosa para destruir a sus enemigos. Ciertamente, no va a ser nada fácil ayudar a la hermana de Tai...

(Episodio 49) ADIOS, NUMEMONS

Machine Dramon continúa la caza de los niños elegidos, nuevamente divididos, por los subterráneos de la mega ciudad, allí donde los esclavizados Numemons producen la energía que éste necesita. En estos subterráneos los niños van a descubrir que Kari puede ser mucho más de lo que parece...

(Episodio 50) ¡LADY DEVIMON Y LA LUCHA DE LAS CHICAS!

Por fin en la cima de la Montaña espiral; la batalla contra Piedmon, el último y más poderoso de los Amos Oscuros, se acercaba, pero para eso era necesario reunir de nuevo a los niños elegidos, ahora dispersos por el mundo de la oscuridad. Sin embargo, su enemigo no piensa quedarse esperando.

(Episodio 51) PIEDMON, EL PAYASO INFERNAL

Mientras Tai y Gabumon intentan ganar tiempo enfrentándose a Piedmon, Sora y TK buscan desesperadamente a sus amigos perdidos. Pero el mundo de la oscuridad puede llegar a ser un lugar muy peligroso, en especial si te dejas llevar por la desesperación...

(Episodio 52) ¡MAGNA ANGEMON, EL CABALLERO SAGRADO!

A pesar de que los niños elegidos están finalmente reunidos de nuevo, el último de los Amos Oscuros es en verdad un enemigo muy poderoso.

¿Podrán con él niños elegidos? El futuro del mundo digital depende de ellos y sus amigos digimons...

(Episodio 53) EL ÚLTIMO DIGIMON OSCURO

El rencor de los digimons que tuvieron que desaparecer del mundo digital durante millones de años de proceso evolutivo se ha ido reuniendo hasta tomar forma física, en el ser llamado Apocalymon. Su mera existencia amenaza la supervivencia no sólo de los digimons, sino también la de los seres humanos.

(Episodio 54) UN NUEVO MUNDO

La lucha contra Apocalymon tiene unas consecuencias inesperadas. Por mucho que les pese a todos, niños y digimons tendrán que separarse por una vez más. Y así, tras tantas y tantas aventuras, en un lago se produce la despedida definitiva...

Pero la puerta al mundo de los digimons no está cerrada para siempre. Quién sabe si tal vez no se volverá a abrir de nuevo. Sí, quién sabe...

Os esperamos en la próxima digievolución... ¡Aquí os esperamos!

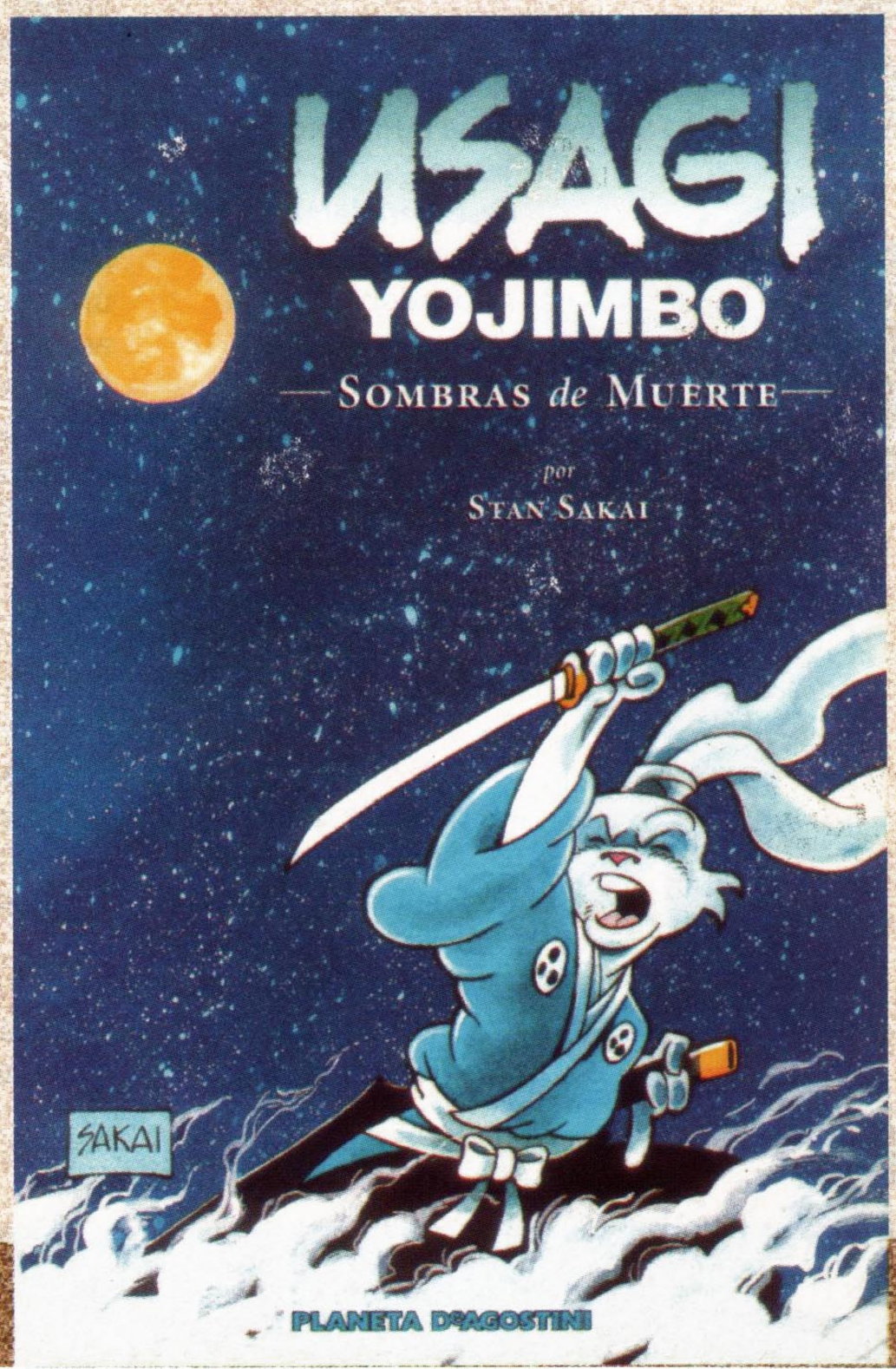
"- Hace tanto tiempo... - murmura el ronin de largas orejas contemplando en silencio la vasta llanura de Adachi. Allí, donde las nubes parecen devorarse a sí mismas, los recuerdos florecen con el dolor de la cicatriz grabada en su rostro, como un grito lejano pero aún atronador. Y el samurai recuerda..."

USAGI YOJIMBO

La odisea de un conejo samurai

Hablar de **Usagi Yojimbo** es referirse a todo un clásico al otro lado del Atlántico cuya historia se remonta a 1984, cuando *Stan Sakai* publicó la primera entrega de las hazañas de este ronin de largas orejas. Sobre este personaje incluso se realizó un videojuego para el Commodore 64 (yo personalmente lo descubrí de esta manera) y apareció en algunos capítulos de las **Tortugas Ninja**, aunque nada puede compararse a la versión de viñetas.

Stan Sakai, nacido en Kyoto en 1953, debería ser considerado como uno de los mayores artistas del mundo de la historieta. Premios como el *Parent's Choice* o el *Eisner* demuestran el reconocimiento de sus compañeros, pero son cientos (o miles) los fans que le dedican páginas y páginas en la red de redes, especialmente en los EEUU. Aunque podríamos decir que ha dedicado la mayor parte de su trayectoria a desarrollar **Usagi Yojimbo**, también podríamos destacar que fue rotulador de **Groo** de *Sergio Aragonés*. Eran principios de los ochenta cuando las creaciones de *Sakai* se basaban en historias con personajes humanos, pero un buen día decidió incorporar al mítico samurai del siglo XVII *Miyamoto Musashi* en su obra y, por alguna razón que sólo él debe conocer, comenzó a dibujar personajes con aspecto de animales. Así, en 1984, un año antes de que las famosas **Tortugas Ninja** hicieran acto de aparición, se publicó el primer número de **Usagi** en la serie *Albedo Anthropomorphics* de la compañía *Thoughts and Images*. Como todos sabemos, series como las **Tortugas Ninja** desaparecieron cuando su éxito se esfumó, pero, afortunadamente, **Usagi Yojimbo** no es una obra que sobreviva gracias al éxito o la moda de un cierto momento, es una obra de calidad que se ve impulsada por su propio peso.



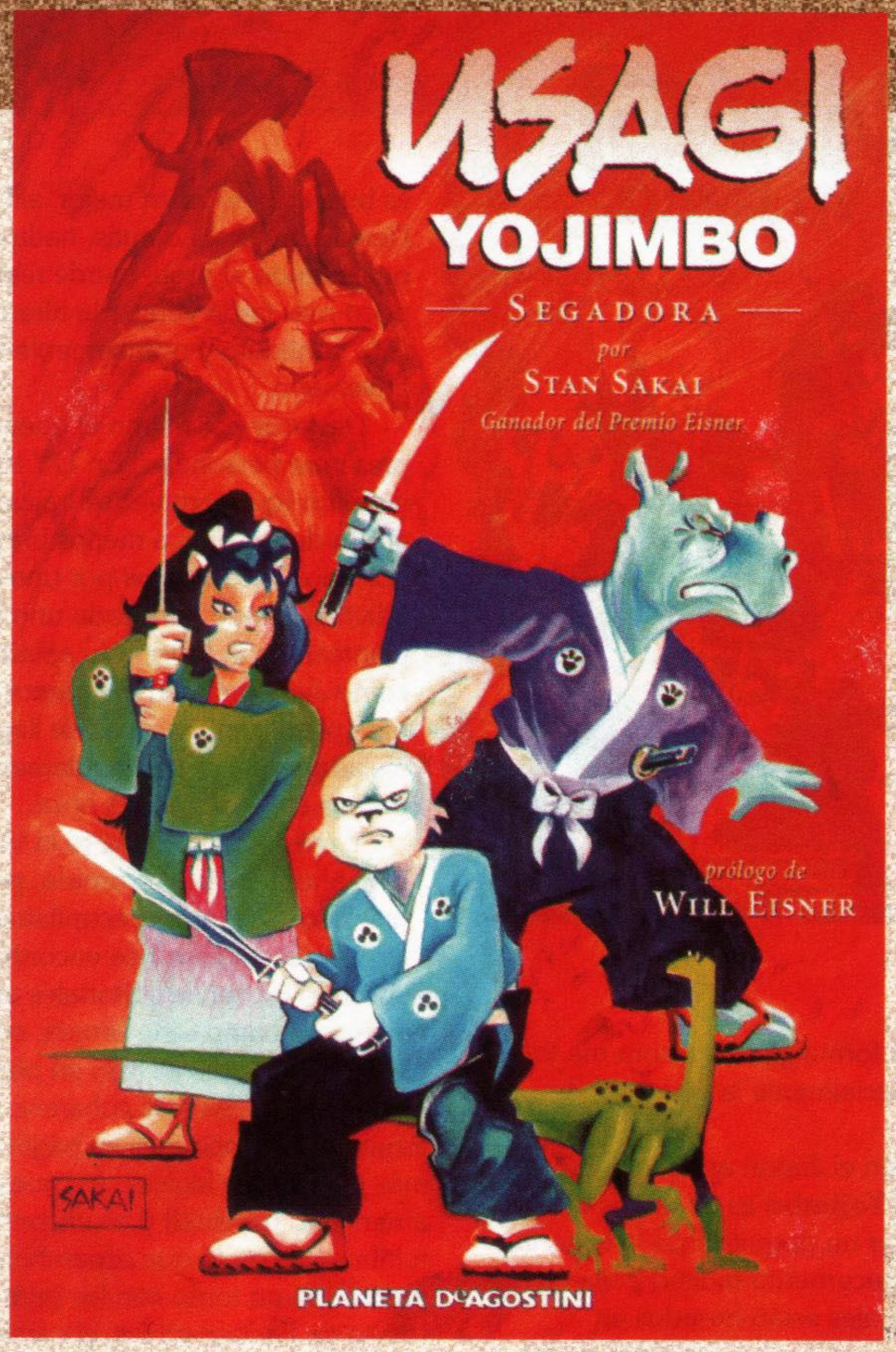
El peregrinaje del guerrero

Ya he dicho antes que el personaje principal de esta obra se basa en el samurai *Miyamoto Musashi*, samurai de renombre del que podemos encontrar ingente material en su país de origen, desde una película de 1944 de *Kenji Mizoguchi* a un manga algo más actual de *Takehiko Inoue*, autor de **Slam Dunk**, de nombre **Vagabond** (que es, además, un excelente manga). Sin embargo, *Sakai* no genera una biografía más de este personaje, sino que tomándolo como referencia crea su propia historia.

Usagi es un samurai del siglo XVI que, durante la dramática batalla de Adachigara, ve morir a su señor, *Mifune*, en manos de *Lord Hikiji*. Al quedarse huérfano de su señor, *Usagi* se convierte en un ronin, samurai sin señor. No hace falta más que echar una rápida ojeada por el Japón de los siglos XVI y XVII para comprobar que los ronin eran un grupo muy numeroso que traía de cabeza al Shogun, que por su parte, con su pretendida paz, hacía aumentar peligrosamente su número mediante confiscaciones de tierras a pequeños señores. Estos ronin solían ser contratados como mercenarios para toda clase de trabajos, cosa que queda bien reflejada en el cómic. Pero *Usagi*, lejos de malvivir como los de su condición, lleva a cabo el *musha shugyo*, el peregrinaje del guerrero, con tal de perfeccionar sus artes en el combate y templar su espíritu.

Es mediante este peregrinaje que *Usagi* se irá encontrando con una

larga fauna de personajes y situaciones, algunas de ellas sorprendentes (y si no recordemos el final de ese fantástico episodio llamado "Reencuentro"). Entre los personajes más destacados, o llamativos, podríamos destacar a *Murakami Gennosuke* (un cazarecompensas con aspecto de jabalí inspirado en la magnífica interpretación de *Toshiro Mifune* en **Yojimbo** de *Akira Kurosawa*), a *Tomoe*, *Chizu*, el monje Sanshobo, la feroz *Inazuma*, el general *Ikeda*, *Oyama Tadanori* (el señor de los búhos), el misterioso *Jei* y la (a mi parecer aún más misteriosa) pequeña *Keiko*, y así un largo elenco de personajes que irán confluyendo en una trama de la que aún queda mucho que desvelar.



Pero su dibujo no parece muy bueno, ¿verdad?

¡Craso error! Su dibujo, de aparente sencillez, puede no ser tan atractivo como el de un manga típico ni tan vistoso como el de un comic-book de superhéroes, pero es cuando uno se deja arrastrar por sus imágenes cuando comprende su humilde grandeza. Es su composición lo que le confiere un gran atractivo: sus planos tan refinadamente ideados; su movimiento secuencial tan bien elaborado que nos permite reconstruir mentalmente todos esos movimientos condensados en el papel; ese ritmo que sabe mezclar tan bien la calma con la repentina fiereza de un combate. Su estilo gráfico, que muchas veces parece en excesivo caricaturesco, esconde tras de sí un guión muy elaborado y unos personajes que, lejos de los típicos personajes zoomorfos al estilo de la factoría Disney, cuentan con una personalidad delicadamente elaborada. En verdad uno olvida que está leyendo sobre las hazañas de un conejo ronin: su existencia y sus actos son tan humanos que nos arrastrarán a una vorágine de la que ni la monótona realidad podrá, por un tiempo, arrancarnos.

Sakai sabe hilar, como el más hábil de los tejedores, multitud de leyendas japonesas que enriquecen y confluyen perfectamente, de forma apasionante, en la odisea de *Usagi*. No cabe duda, *Sakai* no sólo pretende entretener (ni vender como muchos otros), sino que orienta sus tramas argumentales a aleccionar al público occidental alrededor de multitud de aspectos de la cultura japonesa. ¿Y de cuántos cómics se puede decir lo mismo?

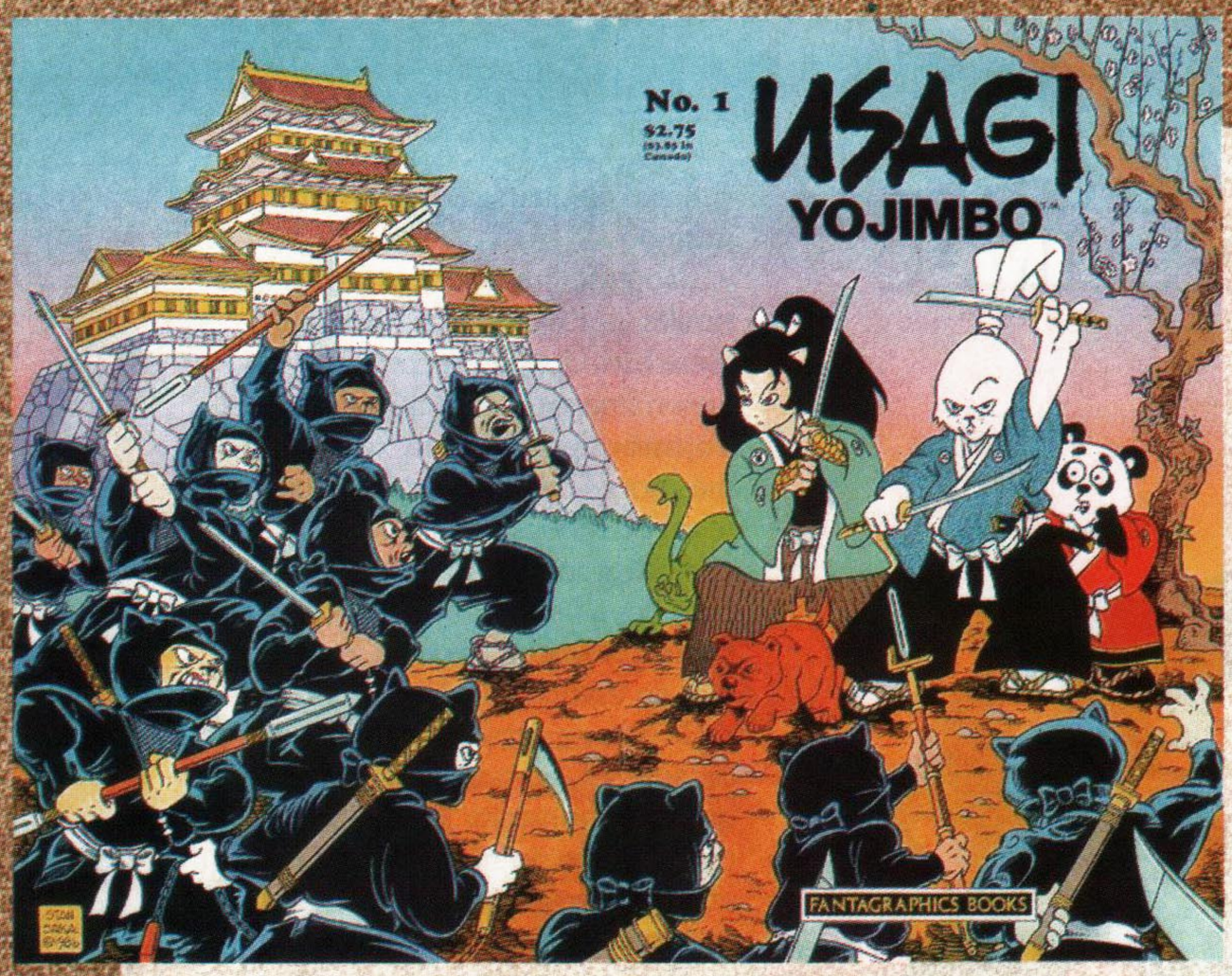
No esperemos encontrarnos algo similar, por ejemplo, a **Rurouni Kenshin**, donde los combates tienen una gran duración. **Usagi Yojimbo**, por su parte, se preocupa más por el desarrollo de una historia (o en ocasiones varias) donde los combates son una parte esencial pero cuya resolución es rápida. **Usagi Yojimbo** huye de los tópicos y es en esencia mucho más adulta de lo que en principio pueda parecer. Es, en ocasiones, un drama que sabe transmitir la crueldad y el desconsuelo sin necesidad de recurrir a la sangre ni a las lágrimas abundantes. En fin, que los combates son una parte más dentro de un complejo puzzle en el que lentamente se van juntando las piezas. Sí, porque historias en apariencia lejanas a lo que el autor nos viene contando sobre *Usagi*, comienzan con el tiempo a converger (valga como mejor ejemplo el tomo titulado "Segadora", el último publicado hasta ahora por Planeta).

Samuráis como estos, hay bien pocos

Sin duda, y más en nuestras fronteras. La verdad es que las series publicadas de este género pueden contarse con los dedos de la mano, y quizás por eso (y por mucho más) **Usagi Yojimbo** significa una oportunidad única de recuperar el mito del samurai y pasar un rato muy agradable sumergiéndose en sus páginas. Por fortuna, Planeta ha publicado ya cinco tomos y con una calidad y esmero (a mi parecer) elogiable, algo que viene demostrado por la pronta (espero) publicación de tomos que recopilarán las primeras aventuras de este simpático conejo samurai. Así, mientras esperamos la aparición del tomo que recopile la continuación de "Segadora", publicado por Dark Horse allende los mares), podremos disfrutar del comienzo de toda una odisea.

Y si aún no has leído nada, ¿a qué esperas? Tengo comprobado que personas que no mostraban ningún interés por **Usagi Yojimbo** quedaron profundamente enganchadas a esta soberbia historia de samuráis. Dadle una oportunidad, os lo aseguro, no os defraudará.

Jaime "Thorin" Munuera



La historia

El artículo de *Thorin* trataba la serie de una forma global. Ahora me toca a mí hacer un repaso a la historia en sí, especialmente la que no se ha visto aquí.

Para empezar, es una serie ambientada en el Japón antiguo. Qué digo ambientada, perfectamente basada. **Usagi Yojimbo** es un cómic que sirve, además de para lo obvio, para conocer un poquito más la historia y costumbres japonesas, pues *Stan Sakai* se documentó mucho y bien a la hora de hacerla, no en vano muchos personajes están basados en personas reales, y el mismo *Sakai* reconoce que muchas historias cortas nacen de alguna leyenda o tradición popular.

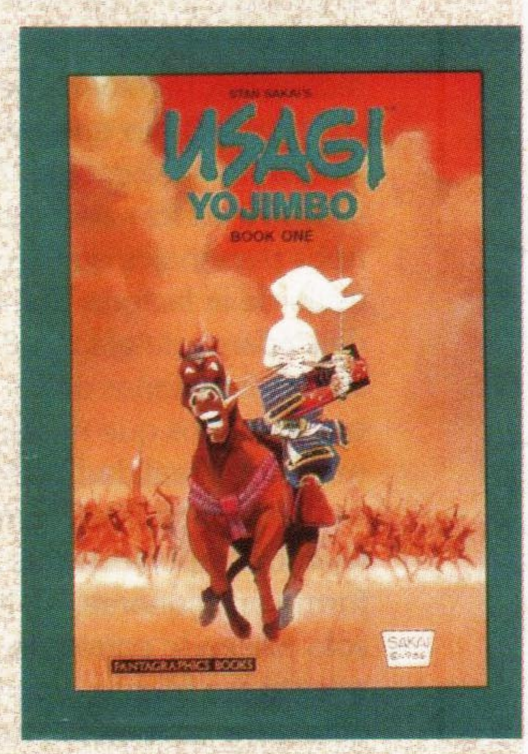
Por si esto fuera poco, es una serie en la que podemos encontrar de todo. Y cuando digo de todo quiero decir DE TODO. Es muy frecuente que en los mangas los guiones se centren en un cierto tipo de argumento y no salga mucho de unos límites autoimpuestos, pero eso no es lo que ocurre en **UY**, aquí tanto podemos encontrarnos historias trágicas como cómicas, tanto historias trascendentales como banales, tanto aventuras protagonizadas por *Usagi* como por alguno de los muchos otros personajes que hay en el cómic. Así, tan pronto podemos estar leyendo un capítulo sobre el aprendizaje de *Usagi* a manos de su maestro como la tragedia de una viuda cuyo marido resultó muerto en un duelo con el susodicho *Usagi*.

Como colofón final, el ambiente "realista" de toda la obra. Realista, sí, olvidad el dibujo zoomorfo de *Sakai*, estamos hablando de la historia, una historia que, como ya he dicho, está magníficamente ambientada en una época concreta. Así, perfectamente podemos encontrarnos masacres de pueblos enteros sólo para no dejar testigos, venta de personas voluntaria o forzosa, abuso de samurais hacia campesinos simplemente porque son samurais y pueden pisotear al vulgar populacho, muertes injustas (bueno, en general injusticias a trote y moche)... y un protagonista no invencible. Sí, uno de los detalles que más pueden llamar la atención de la obra es que *Usagi* de cuando en cuando pierde; es bueno, pero no el mejor, así que alguna vez le toca ser derrotado. Derrotas reales, además, nada de eso tan típico en mangas cutres en los que cuando el prota pierde realiza un entrenamiento intensivo para poco más tarde vengar la afrenta, aquí *Usagi* pierde y mala suerte, la vida continua, y posiblemente nunca vuelva a cruzar su espada con su adversario.

Destacar por último el buen hacer de *Sakai* a la hora de crear y presentar personajes. En **UY** todos los personajes tienen un carácter definido (que rara vez se traiciona por conveniencia cara al guión) y gozan de sus más o menos breves momentos de protagonismo, lo cual nos hace decantarnos por unos u otros y, casi casi, podamos intentar adivinar lo que hará cada uno ante las distintas situaciones que se plantean en la historia (y aplausos por ser capaz de crear un personaje como *Jei*). También me parece destacable el entramado general, muy bien planificado y capaz de llegar a unir personajes e historias muy alejadas entre sí y aparentemente inconexas, otro de los (muchos) puntos a destacar de la obra.

Y más o menos esta es la visión global que yo tengo de la historia de **UY**, ahora tocaría resumirla, pero antes comentar que tomaremos como referencia los tomos recopilatorios de la serie. Especifico esto porque el orden que en ellos nos encontramos no es el original. Veréis, **UY** se ha publicado en varias editoriales antes de llegar a la actual Dark Horse, se ha editado como serie propia, como historias sueltas dentro de otros títulos... Y a veces incluso en otro orden, que luego *Sakai* decidió cambiar para dar más coherencia a la obra a la hora de recopilarla en tomos, añadiendo incluso páginas extra para hacer algunas transiciones más naturales y lógicas. Así pues, no os extrañéis si pilláis algún ejemplar americano (original) y os encontráis alguna historia que no concuerde totalmente con lo que esperabais. Ah, sí, y recordar que Planeta ha prometido un tomo con las primeras historias de *Usagi*, así como los tomos de Fantagraphics, el comienzo de la historia que hemos leído aquí en España.

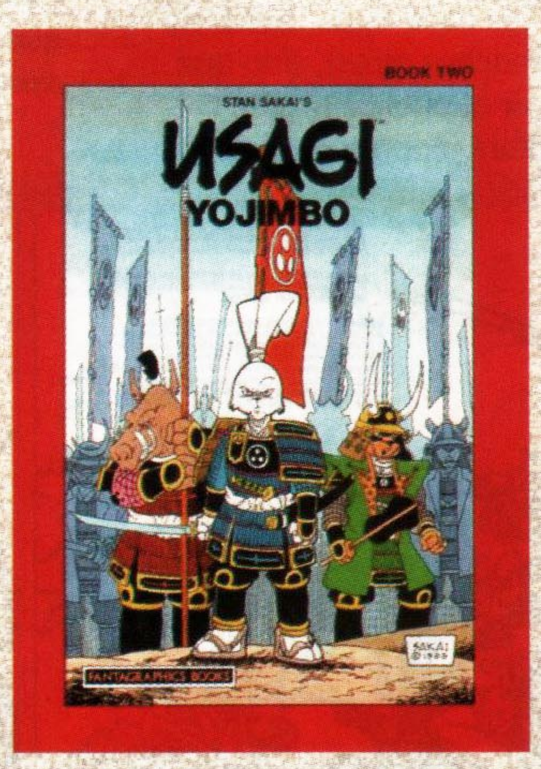
Evidentemente, y para no eternizar el artículo, comento sobre todo los aspectos más importantes cara a la trama global de la obra, dejando de lado las historias cortas, autoconclusivas o no muy relevantes (pero no por ello malas).



The story so far...

1.- El Ronin

Presentación de *Miyamoto Usagi*, este tomo recopila las primeras historias del ronin (del ya lejano 1984) aparecidas en las revistas Albedo y Critters, así que todavía no tiene una trama general clara y definida. Conocemos a *Tomoe* y el señor *Noriyuki*, y se menciona a *Lord Hikiji* (el que le hizo a *Usagi* la herida en la frente que muchos creen que es una ceja y no una cicatriz).

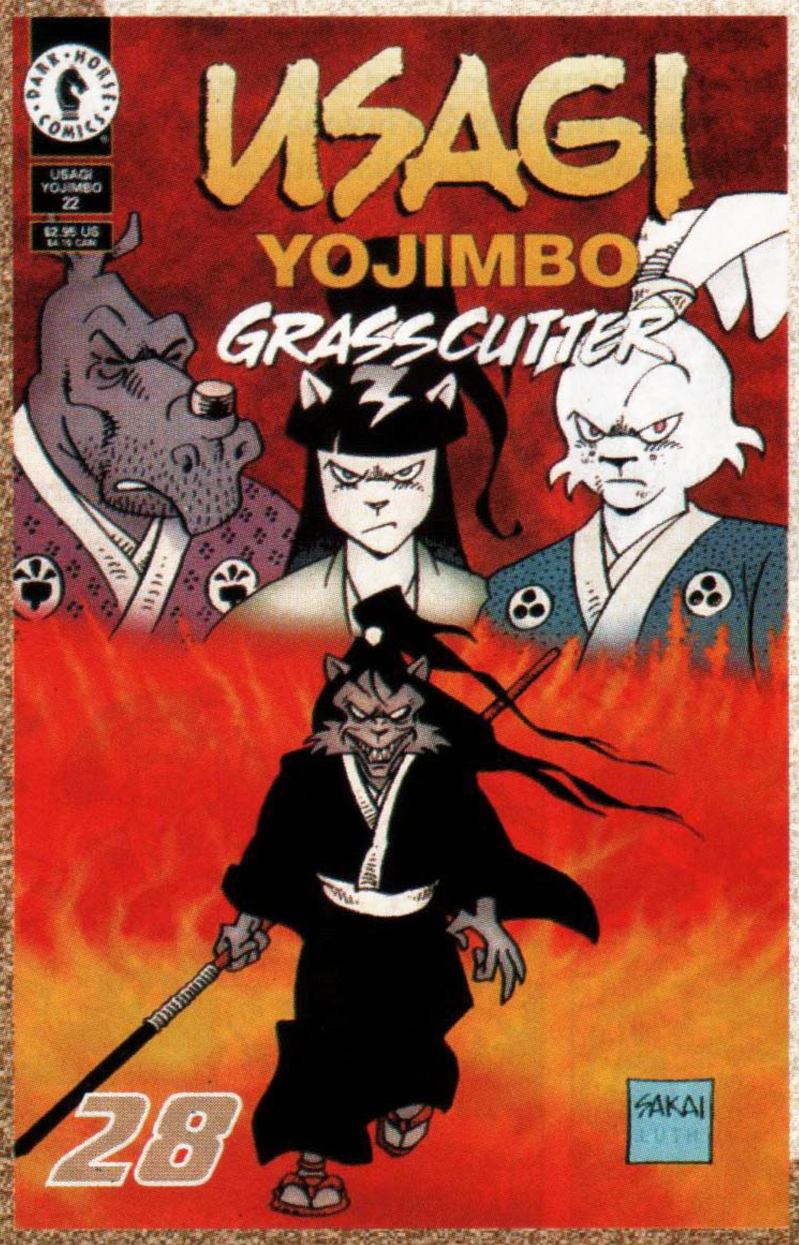


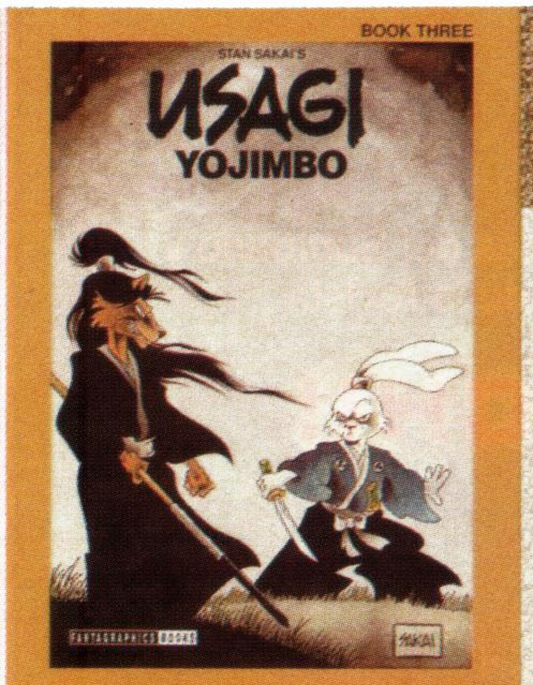
2.- Samurai

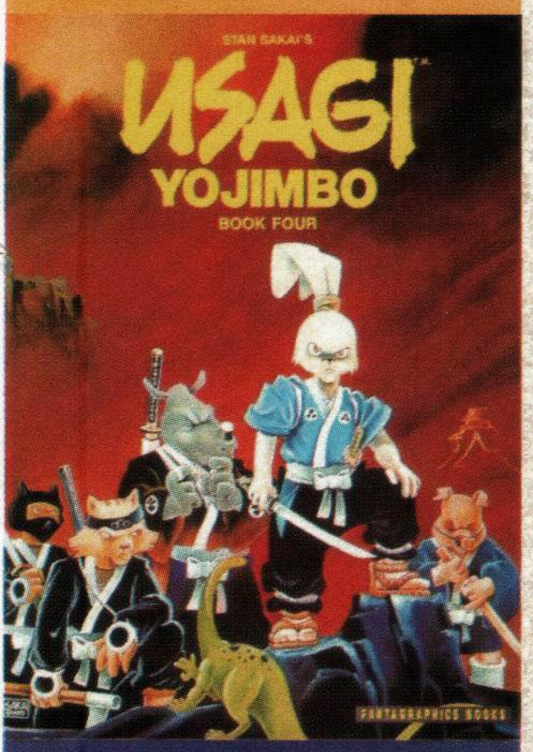
Estamos en 1987, *Usagi* ya tiene serie propia en Fantagraphics. Este tomo trata aspectos importantes de la vida de *Usagi* que nosotros con lo editado en España sólo conocemos a través de recuerdos y *flashbacks*. Conocemos a dos personajes básicos como el maestro *Katsuichi* (sensei de *Usagi*) y el señor *Mifune*, a cuyo servicio *Usagi* entra como samurai.

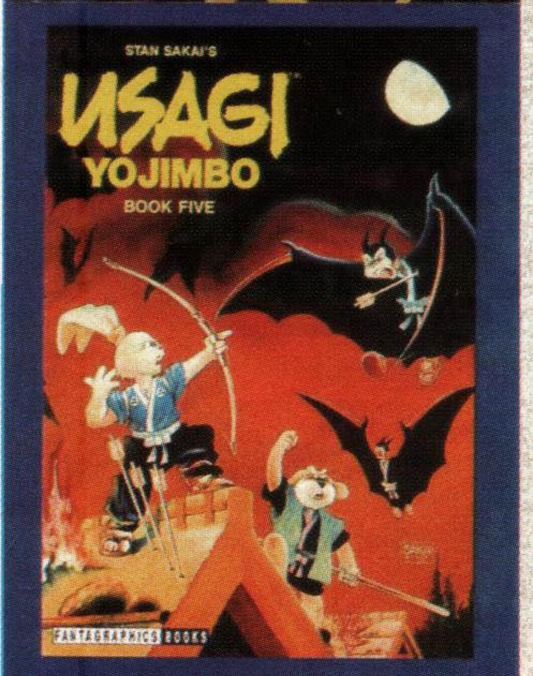
3.- El Camino del Vagabundo

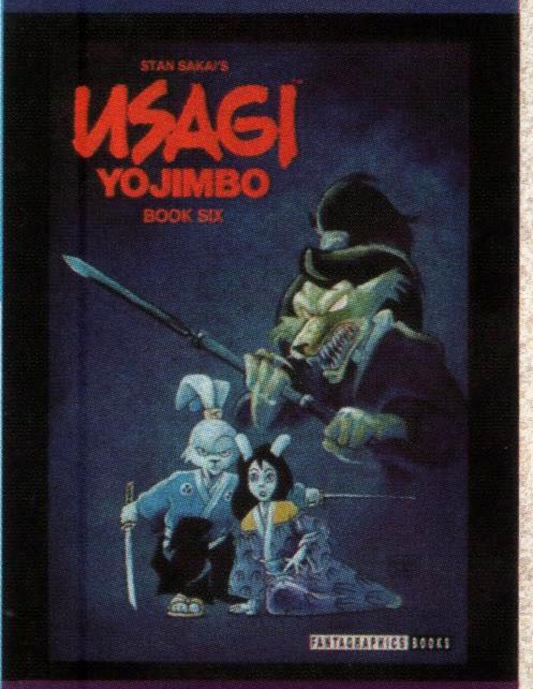
En plena época de furor de las **Tortugas Ninja** (mencionar el encuentro que *Usagi* tiene con *Leonardo*, que posibilitaría la incorporación de *Usagi* a toda la moda Ninja Turtle) conocemos nuevas aventuras de *Usagi* en su vida de Ronin. Aparecen *Zato Ino* (luchador ciego que aquí en España todavía no conocemos), *Shingen* (jefe de los ninja Neko que tampoco conocemos aquí, aunque al menos sí tenemos referencias suyas) y al

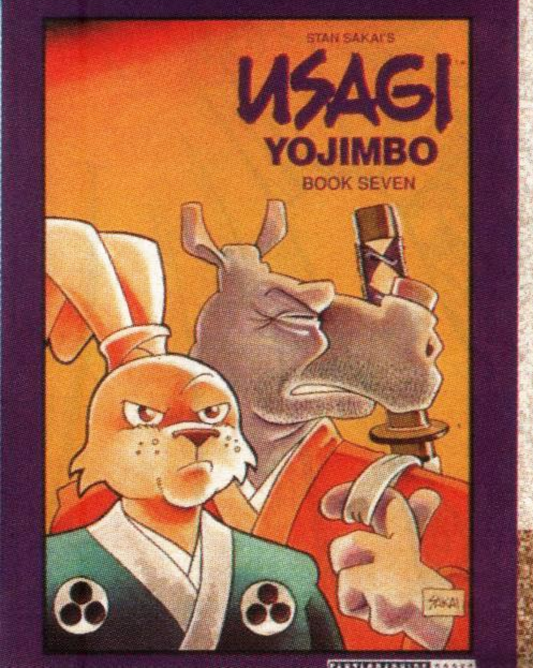












personaje de personajes, *Jei*, la Espada de los Dioses. Como el mismo *Sakai* reconoce, este tomo sirve sobre todo para presentar personajes y preparar el siguiente.

4.- La Conspiración del Bramido del Dragón
Tomo clave, con conspiraciones e historias largas divididas en capítulos amén de aparición de mogollón de personajes. Tienen lugar diversos hechos de importancia que no revelaré ya que antes o después esto llegará aquí.

5.- La Cabra Solitaria y su Hijo
No creo necesario explicar el guiño que este título supone con respecto a **Lone Wolf and Cub** (serie clásica y casi mítica). Aparecen los ninjas Komori (los murciélagos enemigos de los Neko) y *Chizu*, la hermana de *Shingen* (ésa que cada vez que ve a *Usagi* le da un beso).

6.- Círculos
Especialmente importante la juventud de *Usagi*, su amor por *Mariko* y su rivalidad con *Kenichi* (un triángulo amoroso cuyo resultado conocemos gracias a los tomos publicados en España). Sirve para resolver muchos interrogantes y atar cabos sueltos.

7.- La historia de Gen
El título lo dice todo, en este tomo se trata la vida de *Gennosuke*. También aparece *Kitsune*, la ladrona callejera.

8.- Sombras de Muerte
Editado en 1991 por Mirage, es el primero de los llegados a España, así que poco os voy a contar que no sepáis si ya sois fans de la serie. Si no lo sois y os estáis enganchando gracias a este artículo, en este tomo volvemos a ver a las Tortugas Ninja (esta vez a todas) y nos encontramos varias historias semilargas, incluyendo una de la infancia de *Usagi*.

9.- Daisho
En este tomo se nos hace especial hincapié en la importancia de las espadas para un samurai gracias a una historia de varios capítulos. También tenemos un pequeño *flashback* en el que conocemos a otro amor de juventud de *Usagi*. Y reaparece *Jei* (sí, ya sé que le doy una importancia especial, pero es que es el que más me gusta).

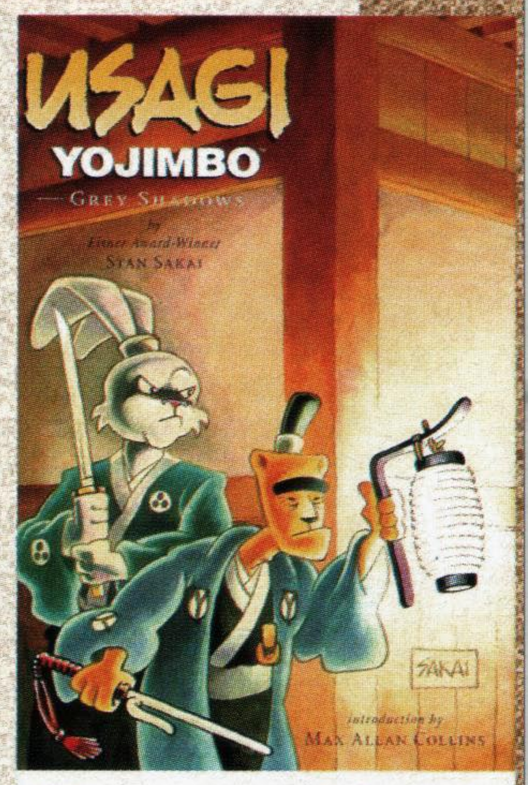
10.- Al Filo de la Vida y la Muerte
Aparecen *Inazuma* (la hábil espadachina) y el sacerdote *Sanshobo*, conociendo las historias de ambos. También encontramos una historia semilarga con *Kitsune* y el encuentro (más bien la adopción forzosa) entre *Keiko* y *Jei*. Básicamente un tomo para ir conociendo personajes, pues casi todos tendrán mucha importancia en la trama global.

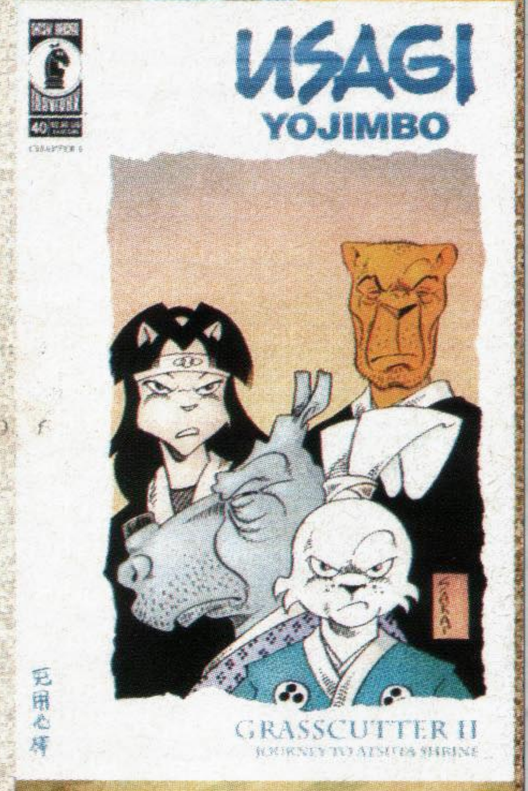
11.- Estaciones
Conocemos al general *Ikeda* y al Señor de los Búhos, también reaparecen el señor *Noriyuki* y la dama *Tomoe*. De nuevo, un tomo de conocimiento de personajes y preparación del siguiente, que será bastante importante.

12.- Segadora
Último tomo publicado en España (por el momento) y uno de los más importantes. En él tenemos una larga historia centrada (más o menos) en Kusanagi (Segadora), una espada legendaria. En este tomo nos encontramos de todo, luchas entre protagonistas (con muerte de algunos), conspiraciones, maquinaciones... uno de los tomos más interesantes si eres fan de la serie, pero no el que yo escogería para empezar si nunca has leído nada de **Usagi Yojimbo**.

Coming up next...

Lamentablemente, muy poco es lo que os puedo contar sobre las futuras aventuras de *Usagi*, pero algo es algo (aunque intentaré no destripar mucho por eso de que antes o después saldrá aquí). Básicamente el siguiente como, el 13, se llamará **Sombras Grises** (*Grey Shadows*), y en él nos encontraremos varias historias. En la primera, *Las espadas de mi padre*, *Usagi* se encuentra con un joven samurai llamado *Donbori Chiaki*, que resulta ser hijo de un compañero de *Usagi* cuando éste estaba bajo las órdenes del señor *Mifune*. En la segunda, *La Flauta del Demonio*, *Usagi* tendrá que vérselas con un horrible ser. En *Momo-Usagi-Taro*, *Usagi* se ve en el compromiso de entretener a unos huérfanos, cosa que resuelve adaptando el clásico cuento de *Momotaro*. Después tenemos una historia de misterio en dos partes, *Usagi* y el *Inspector Ishida* codo con codo. Otra historia de dos partes llamada *La Cortesana*, algunas otras cortas, otra de tres partes llamada *El Misterio de la Máscara Demoníaca*... Espero no haberos decepcionado contando tan poquita cosa, pero ya digo que este tomo no debería tardar demasiado en llegar. Ah, y sí, para los que hayáis disfrutado como enanos con **Segadora**, os confirmo que existe **Segadora II**, otra aventura larga centrada en esta espada y en la que sucederán muuuuchas cosas (y en la que de nuevo veremos al sacerdote *Sanshobo*, a *Gennosuke*, a *Chizu*, a los ninjas Komori...). Y poco más, que yo tampoco dispongo de mucha más información (muy a mi pesar).





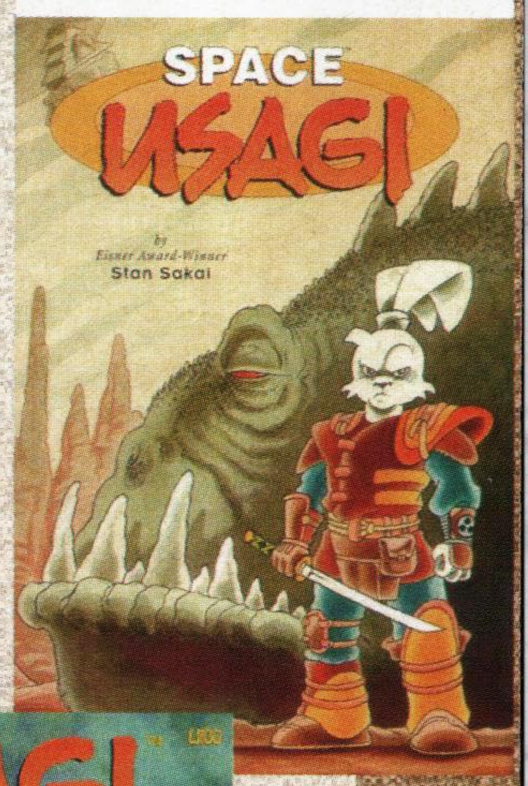
Otros

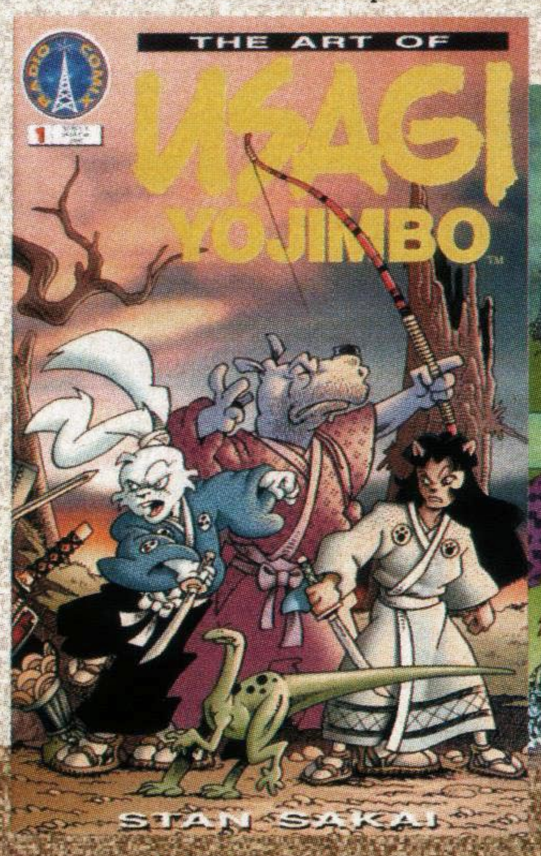
Por supuesto, *Stan Sakai* ha hecho muchas otras cosas, pero centrándonos en su serie estrella, comentar que tiene tres especiales a color y la serie **Space Usagi**, creada en 1991 y en la que conoceremos a descendientes de *Usagi*, siempre con el nexo común de sus espadas.

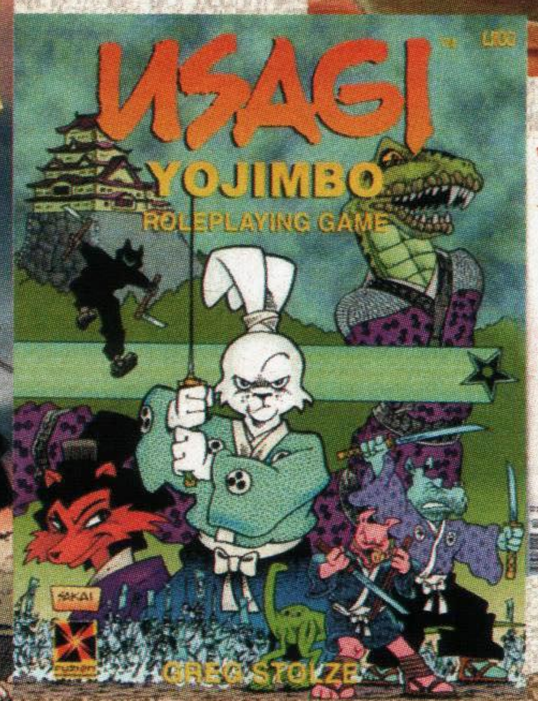
Mencionar también el juego de rol existente sobre la serie, que esperamos poder presentaros en breve.

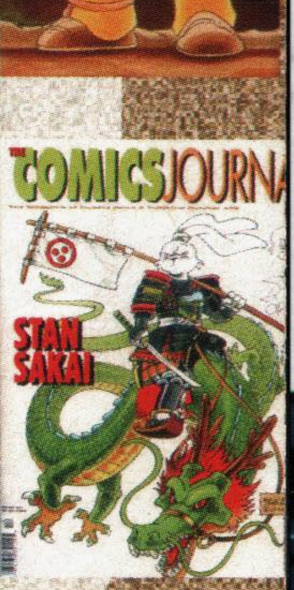
Y por aquí va la cosa, aunque no dudéis que os informaremos puntualmente de todas las novedades de esta serie que, aunque no es manga, merece Y MUCHO la pena.

Matsuyama









Nota: Este resumen da por supuesto el conocimiento de las sagas anteriores, especialmente las del Santuario y de Poseidón, así como de los volúmenes 19 a 25 explicados en los números anteriores de la revista.

VOLUMEN 26 - ELISION E NO MICHI!
(EL CAMINO HACIA EL ELISEO)

1 - Hades o oe!!
(¡¡Seguid a Hades!!)

Giudecca
Atenea acaba de llegar.
Hades: "Al fin apareces, Atenea, para ofrecerme tu vida..."
Shaka: "¡Atenea! Por favor, iros. ¡Es peligroso!"
Shaka quiere deshacerse de Hades, pero Atenea lo detiene.
Atenea: "No debes. ¿Ese hombre no es Shun?"
Shaka: "Estáis equivocada... Ya no es Shun. El verdadero Shun está muerto, así que solo queda destruir a Hades"
Pero Atenea le sujeta el brazo, diciéndole que no podrá destruir a Hades aunque le golpee y pidiéndole que no intervenga. Atenea sube las escaleras hacia Hades aunque Shaka le advierte que si se acerca más Hades la matará.
Hades y Atenea se miran.
Atenea: "Hades, he venido a pedirte una cosa"
De repente, Atenea se arrodilla ante Hades y le pide que detenga el Gran Eclipse.
Hades está sorprendido y divertido por la petición y le comunica que el Gran Eclipse ya ha empezado y nadie puede detenerlo. Atenea le dice que ya lo sabía y que es por eso que se lo pide, a cambio de su vida. Hades acepta. El tridente de Pandora se mueve solo hacia Shaka, quien lo coge, y Hades le ordena que mate a Atenea con él.
Hades: "¿Qué pasa? Te estoy diciendo que sacrifiques a Atenea para salvar la Tierra. ¿No vas atravesarla con placer?"
Shaka: "Atravesaré con placer... ¡si es a ti, Hades!" Lanza el tridente contra Hades, pero Atenea lo intercepta con la mano y lo deja caer al suelo. Hades lo recoge y se dispone a atravesarla él mismo, pero Atenea detiene la hoja antes de que le alcance.
Hades le pregunta por qué, y ella le contesta que detenga el eclipse: mientras no lo haga, no dejará que nadie muera, ¡ni siquiera Shaka o Shun!
Atenea hace arder su cosmos, diciéndole a Hades que es su deber proteger la vida de todos los seres vivos, que para eso nació.
Su sangre empapa el tridente.
Hades: "¿Qué es esto? ¡Es como fuego! ¡La sangre de Atenea arde!"
Atenea siente que el cosmos de Shun está reviviendo y le anima a que expulse a Hades de su cuerpo. Hades no puede aguantarlo y abandona el cuerpo de Shun. Su alma flota ahora en el aire incorpórea. Hades no lo entiende. "No es posible... El cuerpo de Shun ha rechazado mi alma... ¿No había sido decidido que Shun debía convertirse en mi hospedador? ¿Por qué entonces?"

Atenea: "Estás equivocado. Shun ha nacido para ser el Caballero de Andrómeda, no tu receptor".
Y ahora que su sangre ha despertado a Shun, ya no hay lugar para Hades. Debe rendirse, pues no era su momento de renacer y no tiene un cuerpo verdadero donde vivir. Atenea le dice que no hace falta luchar más, que detenga el Gran Eclipse y vuelva a dormir.
Pero Hades se niega y se lanza hacia Atenea. Ella le lanza y el tridente y se produce una gran explosión.

Seiya entra en la cámara corriendo: "¡Atenea!"
La cámara está destrozada y Shun está en el suelo... ¡con su armadura puesta! (sí, ya sé que se la quitó unos cuantos tomos atrás y no, no se ha visto que se le pusiera...).
Shun se despierta, pero no puede decirle a Seiya

donde está Atenea, pero le dice que los cosmos desaparecieron en la parte de atrás. Ambos suben las escaleras y se encuentran con una gran pared con relieves, pero no hay señal de Atenea o Hades. Seiya se pregunta qué es esa pared y alguien le contesta que es la última parte del Infierno: el muro de los lamentos.
Seiya y Shun se giran y ven a Shaka, arrodillado y sangrando, quien les dice que Atenea y Hades desaparecieron más allá del muro. Seiya quiere seguirlos, pero Shaka le contesta que es imposible cruzarla si no eres un dios. Seiya propone destruirla, pero Shaka dice que es imposible, que ya lo ha probado. Pero Seiya no se rinde: tienen que llevarle a Atenea su armadura para que pueda acabar con Hades. Pregunta a Shaka qué hay detrás del muro, pero éste no lo sabe.
Pero de repente lo entiende: detrás del muro de los lamentos está... ¡El Elíseo! *(Ver nota 1)*

2 - Uchiyabure! Nageki no kabe

(¡Destruir el muro de los lamentos!)
Seiya le da a Shun la armadura de Atenea y se acerca al muro. Piensa aumentar su cosmos al máximo y lanzarse contra el muro. Shun intenta disuadirle, pero Seiya le recuerda que juraron no perder nunca la esperanza. Está dispuesto a romper el muro y echa a correr hacia el mismo, pero Shaka está en medio. Le pide que se detenga y, cuando Seiya se niega, le golpea, dejándolo inconsciente.
Shaka acaba de recordar algo que oyó tiempo atrás: para destruir el muro de los lamentos hace falta la luz del sol. Pero nunca la luz del sol ha entrado en lo más profundo del infierno. Es completamente imposible. Mas, en las circunstancias actuales, tendrán que arriesgar sus vidas. Shaka ha golpeado a Seiya sólo para intentarlo él mismo.
Unas ondas de energía emergen de la armadura de Atenea.

Cocito.
Cuatro Espectros encuentran el cuerpo de Valentine (por si no lo recordáis, el Cocito era el río helado del Infierno y a Valentine se lo cargó Seiya en el tomo 25) y suponen que ha sido Pegaso porque su cuerpo no está, pero no entienden cómo ha podido escapar. De repente, sienten un extraño cosmos.
Es el cosmos de Atenea, que rodea a Mu, Aioria y Milo, rompiendo el hielo que les aprisionaba. De un golpe, acaban con los Espectros.

Shaka está aumentando su cosmos para destruir el muro, pero no lo consigue. Alguien le pone la mano en el hombro: "Detente, Shaka".
Es el viejo maestro, Dohko de Libra (pero recordad que ahora es joven otra vez. Rejuveneció en el tomo 20) quien le dice que un hombre como él no debe morir inútilmente. Los tres recién llegados están de acuerdo con él. Son Mu, Aioria y Milo.
Mu: "Shaka, te devuelvo el rosario de 108 perlas. Mira, muchas perlas han cambiado ya de color" (recordad que las perlas cambian de color cuando muere un Espectro, ya que hay una por cada uno).
De pronto, Dohko recuerda algo: "Por supuesto... ¡podemos destruir el muro de los lamentos!"

3 - Shuuketsu! Gold Cloth

(La unión de las armaduras de oro)
Dohko: "Si combinamos el poder de los Caballeros de Oro, generar luz solar no es imposible"
Seiya: "¿Luz solar aquí? ¿Podemos crearla combinando el poder de los Caballeros de Oro?"
Shun: "Viejo Maestro... ¿cómo?"
Dohko: "¿Lo habéis olvidado? Las constelaciones de los Caballeros de Oro están todas en la elíptica. La elíptica es el camino por donde se mueve el sol durante el año. ¿Lo entendéis? Si se ponen las 12 armaduras en el orden en que se mueve el sol, han disfrutado abundantemente del sol desde tiempos mitológicos. El poder del sol está guardado en grandes cantidades en las armaduras de oro!"
Si los Caballeros de Oro aumentan su cosmos a su máximo nivel, deberían reunir un poder semejante al de un sol pequeño. Dohko les da a los otros Caballeros las armas de la armadura de Libra *(Ver nota 2)*. Mu recibe la espada, Shaka el tong-far, Milo los nunchakus, Aioria la lanza y Dohko se queda con el escudo.
Aumentan su cosmos y lanzan las armas contra el muro, golpeándolo...

Santuario de Atenas.
Jabu, Nachi e Ichi (los otros Caballeros de Bronce) ven que está empezando un eclipse y creen que es una mala señal. Shaina les dice que no digan tonterías mientras Seiya y los demás están luchando. Alguien llega, diciéndoles que es posible que el sol no pueda ser adorado nunca más.
Es Marin. Shaina le pregunta dónde estaba y Marin le dice que no se

enfade, y le pregunta si no cree que ese eclipse es extraño, recordándole que el sol es la cosa que Hades más odia. Shaina lo entiende. Si Marin tiene razón, la Tierra quedará sumida en la oscuridad total.
De repente, una luz sale del Templo de Sagitario.
Marin: "El alma de Aioros va a ayudarles..."
Otras luces salen también de los Templos de Acuario, Capricornio, Tauro, Cáncer y Piscis.
Shaina: "Esas son... las almas de los Caballeros de Oro muertos... Todos van al Hades a ayudarles..."

Giudecca.
Los Caballeros de Oro han fallado: el muro de las lamentaciones está intacto. Seiya le pide a Dohko que les deje ayudar, pero el Viejo Maestro le dice que sería inútil. Si el muro de las lamentaciones realmente une el Infierno y el Elíseo, será imposible de destruir con poderes humanos.
Seiya le recuerda que consiguieron romper el pilar central del Templo de Poseidón. Pero Dohko le dice que es inútil, que la única esperanza sería que estuvieran los 12 Caballeros de Oro juntos.
Y entonces aparecen las seis armaduras de oro que acaban de abandonar el Santuario. Las armaduras juntas resuenan.

Al mismo tiempo, Kanon, que aún no ha acabado su enfrentamiento con Radamantis, se da cuenta de que su armadura también resuena y entiende que las otras armaduras de oro la están llamando.
Radamantis le dice que no le dejará marchar, pero Kanon contesta que su derrota está cercana.
Y entonces se quita la armadura de Géminis. Kanon explica que se la devuelve a su hermano puesto que él ya no la necesita, y ordena a la armadura que vaya a reunirse con las demás. Ésta sale volando.
Kanon: "Adiós, Géminis. Te confío a Saga..."
Kanon se gira hacia Radamantis.
Van luchar a muerte.
Radamantis le ataca con su "Greatest Caution", hiriéndolo varias veces, puesto que sin la armadura Kanon no está protegido.
Radamantis le pregunta si espera ganar y Kanon le replica que no, que sólo quiere hacerle su compañero. Entonces agarra a Radamantis por detrás y, mientras se elevan, añade: "¡Mi compañero en la muerte!"
Kanon usa su "Galaxian Explosion" y se convierten en estrella fugaz...

Shiryu y Hyoga la ven y se dan cuenta de lo que significa.

Giudecca.
"Esta es la que llevaba Kanon... ¡¡la armadura de oro de Géminis!!"
"¡¡La armadura de Géminis ha llegado!!"
Las armaduras vacías se separan en partes y se vuelven a reunir en su forma humana.
¡Los doce caballeros de oro han resucitado!
Los Caballeros de Oro muertos, Camus de Acuario, Aldebarán de Tauro, Afrodita de Piscis, Aioros de Sagitario, Shura de Capricornio, Saga de Géminis y Máscara de la Muerte de Cáncer. Todos están allí para luchar por Atenea, para sorpresa de los otros cinco aún vivos.
Aioros coge su arco y su flecha y apunta al muro. Dohko les ordena a Seiya y Shun que abandonen la cámara porque los Caballeros de Oro se disponen a concentrar sus cosmos y soltarlo con la flecha de Aioros. Eso creará una poderosa ola de luz solar tremendamente destructiva que destruirá el muro de las lamentaciones. Dohko les recuerda que su misión es darle a Atenea su armadura. También les dice que una persona normal no puede cruzar el muro, pero que está seguro de que ellos podrán, porque llevan armaduras que han sido bañadas por la sangre de Atenea. Les explica también que la batalla contra Hades que dura desde tiempos mitológicos acabará pronto, puesto que el verdadero cuerpo de Hades duerme en el Elíseo y éste no quiere que sea dañado. Es por eso que usa cuerpos "prestados" como el de Shun.
Dohko les ordena de nuevo abandonen la cámara y ellos obedecen.

"En ese momento, tuve la impresión de que los 12 de Oro sonrieron...
Como nuestros hermanos...
Sí, hemos luchado juntos desde tiempos mitológicos.
¿No somos hermanos?
Ahora es el momento de decir adiós a estos hermanos.
Adiós, guerreros ardientes...
Adiós, Caballeros de Oro..."

Los Caballeros de Oro crean un círculo y concentran sus vidas y sus almas, haciendo arder su cosmos.

"¡Una esperanza en este mundo de oscuridad!"
Y Aioros suelta la flecha, que lleva el poder de sus cosmos unidos.

Seiya y Shun están esperando fuera cuando llega Minos. Les ordena que se aparten, pero ellos se niegan y les aparta por la fuerza. Minos abre la puerta...
Justo cuando se produce la explosión.

4 - Hell to Utopia no aida!

(Entre el infierno y la utopía)

La explosión se lleva por delante medio palacio de Giudecca, justo cuando Shiryu y Hyoga llegan.
En la cámara principal, Seiya y Shun ven un enorme agujero en el muro de las lamentaciones: los Caballeros de Oro han triunfado.
Seiya: "¿Dónde están los Caballeros de Oro?"
Entonces ven las armaduras en sus formas originales y lo comprenden.
Shiryu y Hyoga entran, ven las armaduras y también lo comprenden.
Los Caballeros de Oro están muertos. Han dado sus vidas para crearles el camino.
Entonces Shiryu siente algo. Seiya, Shun y Hyoga entran en el túnel, pero Shiryu se queda, diciéndoles que se reunirá con ellos pronto.
Seiya, Shun y Hyoga corren por el túnel. En el otro lado hay otra dimensión y ven una luz brillando a lo lejos.

Mientras, Shiryu se encuentra cara a cara con tres Espectros: Silfid del Basilisco, Gordon del Minotauro y Queen de Alraune, quienes le dicen que no dejarán que nadie llegue al Elíseo y que se aparte.
Shiryu: "Si queréis pasar, tendréis que matarme"
Espectros: "¡Estúpido! ¿Pretendes enfrentarte solo contra los tres?"
Le atacan a la vez y lo tiran, pero de repente algo corta sus cascos.
Es Excalibur, el regalo que Shura de Capricornio le hizo a Shiryu.
Shiryu está preparado para morir.

En el otro lado del túnel, Seiya y Shun saltan al espacio, pero la presencia de Minos impide que Hyoga les siga. No dejará que nadie llegue al Elíseo.

5 - Elision e no michi!

(El camino hacia el Eliseo)

Minos le ordena a Hyoga que se aparte y se dispone a hacerlo por la fuerza, pero una pared de hielo le detiene. Hyoga le dice que es una variante del ataúd de hielo (sí, eso en lo que Camus le encerró en el templo de Libra durante la batalla de las doce casas... ¿recordáis?) y que ni siquiera un Caballero de Oro podría destruirla. Pero Minos no le cree y la golpea. Y consigue destruirla.
Seiya y Shun le dicen a Hyoga que salte, pero Hyoga les dice que si lo hace, Minos

les atacará a ellos, así que prefiere quedarse y bloquearle el camino. Le ataca con su "Diamond Dust", pero Minos lo vuelve contra él y usa su "Cosmic Marioneshon" con él.

Mientras, en el espacio, la presión aleja a

Seiya y Shun de la luz y les aparta, haciendo que Seiya se pregunte si podrán llegar al Elíseo.
De repente, las alas de Pegaso crecen de su armadura y le permiten alcanzar a Shun. Ahora pueden volar hasta la luz, el Elíseo.

En el túnel, Hyoga ha convertido los hilos de Minos en hielo. Ahora que Seiya y Shun están a salvo, puede seguirles. Alza las manos por encima de la cabeza... y lanza su "Aurora Execution" contra Minos, aprovechando para saltar al espacio. Pero Minos ha conseguido atarle uno de sus hilos al tobillo y también salta.
Entonces algo extraño ocurre. Minos explota. Es por eso que los que no son dioses no pueden ir al Elíseo. Los Caballeros de Bronce están protegidos por la sangre de Atenea de sus armaduras.

En la entrada del túnel, Shiryu cae de nuevo. Los tres Espectros le dicen que se aparte, pero Shiryu les repite que tendrán que matarle para pasar. Queen decide encargarse de él cortándole la cabeza con su "Blood Flower Scissors" (Tijeras de la Flor Sangrienta).
Cree que ha cortado la cabeza de Shiryu y pueden pasar, pero pronto comprende que no, aólo ha herido a Shiryu en el cuello y él ha hecho lo mismo con Queen con Excalibur. Así que ahora es Gordon quien ataca con su "Grand Axe Crusher".
Shiryu intenta protegerse con Excalibur, pero el "Grand Axe" le rompe la mano. Gordon va a romperle la cabeza, pero Shiryu es más rápido y le golpea con su "Rozan Shou Ryu Ha" con la otra mano.

Silfid se da cuenta de que, a pesar de los ataques, Shiryu no se ha movido de la entrada del túnel, así que pretende moverlo con el huracán del Basilisco, "Annihilation Flap", pero sólo lo envía contra el muro.
Shiryu piensa que es irónico que el muro le haya salvado de caer en otra dimensión. Les dice que no podrán vencerle atacando uno a uno y ¡que le ataquen todos juntos!. Silfid no le cree, puesto que ya está medio muerto, pero Shiryu le golpea con su "Rozan Ryu Hi Shou".
"¿Lo habéis entendido? Si queréis matarme, ¡tenéis que atacarme los tres a la vez!
¡Entonces os enseñaré el último secreto del dragón!"

Próximo episodio: Thanatos to Hypnos!
(Tanatos e Hipnos)

Andromeda
andromeda@mangaes.com

Nota 1: El Elíseo, también llamado Campos Elíseos, es el paraíso en la mitología griega.
Nota 2: Recordad que, según lo explicado durante la batalla del Santuario, el Caballero de Libra es el único que dispone de armas y tiene 12, una para cada Caballero de Oro, para usar en tiempos de necesidad.

A nadie se le habrá pasado el éxito de la nueva serie revelación, de la chica que con vistosos trajes va por ahí capturando cartas. Por tanto, y pese a que ya hemos hablado de ella, llega el momento de hacer un nuevo repaso al título. Estamos pues ante un dossier de...

CARD CAPTOR SAKURA

Es decir, Sakura la carterista ^_^U

Antes de leer el manga de **Card Captor Sakura**, pensaba que me encontraría con una serie bastante infantilona y aburrida, de esas repetitivas y con poco fundamento. Todo lo contrario, y tenía que habérmelo imaginado, viniendo de *Clamp*, tenía que ser original y único. Lo mismo me ocurrió con el anime, pero cuando tuve la posibilidad de traducir la segunda y tercera parte para Arait Multimedia, ya me quedé viciada para los restos con la serie y con un mono que hace que quiera todo merchandising posible y que no consigo. Snif. Supongo que casi todas tendréis ya la posibilidad de verla ya que la han emitido en Canal 2 de Andalucía (muchísimas veces además) hacia las 5 de la tarde, en verano la tuvimos en Canal Sur a las 10 y media de la mañana, todavía está en Vía Digital por la tarde y ahora también en el canal autonómico catalán (y está demostrado que tiene muy buen nivel de audiencias). Si todavía no la habéis visto, cuidado con estos resúmenes por que cuento los finales, ¿vale?

El anime

Primera parte, capítulos 1 al 35.

Sakura es una chica corriente a la que, con apenas 11 años, le cambia la vida cuando se encuentra con un libro llamado *Clow*, se le abre, se le escapan las cartas que había dentro y aparece un bicho llamado *Kero* que le manda capturarlas de nuevo porque provocan desastres que afectan a la ciudad. Pero no estará sola ante la búsqueda, le acompañará su inseparable amiga *Tomoyo*, cámara en mano para grabarla. En principio podría parecer repetitivo ya que tiene que cazar bastantes cartas pero, en cada capítulo, nos van dando a conocer a sus amigos, sus vidas y desventuras. Pero, de repente, aparece un mocoso llamado *Shaoran Li* que también quiere cazar las cartas y competir con Sakura para quedárselas él, así que la labor de la chica se complica un poco. Por supuesto podemos conocer a todas sus amigas, como *Rika* (que está enamorada de su profesor), como *Chiharu* (que no hace más que meterse con el trolero de *Yamazaki*), como *Naoko* (a la que le encantan las historias de miedo), al hermano de *Sakura*, *Toya*, y su "buen amigo" *Yukito*, al sufrido señor *Kinomoto*, a la loca señora *Daidoji* y sus guardaespaldas, a la escandalosa *Meiling*, no sé, un sinfín de personajes que hacen la delicia de una serie que no es para nada infantil... creo.

Segunda parte, capítulos 36 al 47.

Los 11 capítulos siguientes son, sencillamente, la continuación de la caza de cartas para que, una vez reunidas, aparezca *Yue*, quien realizará el Juicio Final (del que *Sakura* tiene sueños premonitorios desde la parte anterior) y, ¿quién resulta ser? El tan amado y apocado *Yukito*. Como dichas cartas están repartidas entre *Li* y *Sakura*, el juicio empieza con el chico, que tiene que vencer al Gran Juez, pero claro, no lo consigue y tiene que intentarlo *Sakura*. En un principio parece que se rinde, y, al darse cuenta de las consecuencias que ello le acarrearía (que no existieran los sentimientos en este mundo), y con la ayuda de la campanilla de la misteriosa señorita *Mizuki*, consigue despertar y vencer al Juez diciéndole que sólo quiere ser su amiga. Lo que más me sigue impresionando es la música que le ponen de fondo cuando la situación está de lo más tensa, me encanta. Ah, y el opening también, tanto en canción como en imágenes. Sin duda, estos son mis capítulos favoritos. *Yue*, ¡qué bueno estás!

Tercera parte, capítulos 48 al 70.

Cuando todo parecía volver a la tranquilidad, empiezan de nuevo los desastres (para variar). Pero las cartas ayudan a su maestra, así que deben ser transformadas en "Cartas de Sakura" para que puedan vencer al mal de turno. También, al mismo tiempo, tenemos un nuevo compañero de clase para *Sakura*, el snob y refinado -por eso de venir de Inglaterra- *Eriol*, que vive con la vivaracha *Nakuru* (que se cuelga literalmente de *Tooya*) y la gatita *Spinel*, y que resultan ser la reencarnación del *Amo Clow*, *Rubi Luna* y la pantera *Spinel Sol*. El *Amo Clow*, que creó a *Yue* y a *Keroberos*, decidió un buen día que su

cometido en la tierra había terminado, así que murió y les dijo que tenían que buscarse a otro maestro. *Keros* sería el que tendría que elegirlo, y *Yue* juzgarlo, como así fue. Pero claro, cuando se supone que el *Amo Clow* sigue vivo, *Yue* no lo entiende y quiere explicaciones, pero *Eriol* es sólo una reencarnación y como las cartas del libro eran suyas, no seguirían viviendo si tenían una nueva maestra, pero tampoco se podía cambiar su "esencia" así sin más, hacía falta algún incentivo, y por ello provoca a *Sakura* con algún que otro susto para que acabe teniendo sus propias cartas. Así mismo, los dos subordinados también desaparecerían si la chica cerezo no conseguía tal propósito, aunque *Yue* consigue aguantar un poco más gracias a que *Tooya* le cede sus poderes. ¡Qué bonito!

Ah, y lo más importante, en principio *Sakura* estaba enamorada de *Yukito* y llegó a confesarle sus sentimientos, pero éste la rechazó ya que había una persona más importante (*Tooya*), así que empezó a fijarse en cierto mocoso que ya le estaba rondando. ¿Se confiesan su amor? Sí y no. A ver, según una tradición, si haces un osito de peluche a mano y se lo regalas a la persona amada, ésta te corresponderá, o algo así. *Sakura* había hecho uno para *Yukito* y *Li* también pero no sabía a quién dárselo. Así que, cuando *Li* está en el aeropuerto (tras decirle que la quiere y no esperar respuesta), *Sakura* aparece y le pide que le dé su osito. Y ya está. Que sí, que se supone que le está diciendo que ella también le quiere pero... jo, me gusta más el final del manga.

Los personajes

Sakura Kinomoto

Esta estudiante de 3º de la ESO es muy alegre, simpática y con buen corazón. Vive con su hermano y su padre ya que su madre, *Nadeshiko*, murió cuando tenía apenas 3 años. Está enamorada del amigo de su hermano mayor: *Yukito*, pero al final de la serie se da cuenta de sus verdaderos sentimientos hacia alguien más de su tamaño. Será la nueva maestra de las cartas porque *Kero* la ha elegido para capturar las cartas que se le escaparon y será juzgada para saber su valía por *Yue*. La voz española es la de *Isabel Gaudi*, que ya hizo de *Suzu* en **Marmalade Boy**. La japonesa *Sakura Tange* también hizo estas dos voces, un guiño que hemos podido conservar al decírselo al director de doblaje.

Tôya Kinomoto

Es el hermano mayor de *Sakura* y, aunque se mete mucho con ella, la quiere con locura. Pero, cuando tiene que elegir, ofrece todos sus poderes (con los que podía saber cuándo su hermana estaba en peligro y ver a su madre) a su querido "amigo" *Yukito*. También nos cuentan con la carta Regreso el romance que tuvo con la hermosa señorita *Mizuki*. Voz: director de doblaje, *Jaime Roca* (quien también hizo de *Ginta* en **MMB**).

Yukito Tsukishiro / Yue

El mejor amigo de *Tôya*, que resulta ser *Yue*, el que juzgará a *Sakura* en el Juicio Final. Un chico muy sensible y discreto diría yo pero encantador si te gustan los chicos dulces y melosos. Eso sí, *Yue* está como para caerse de la silla. Voz: *Alfredo Martínez* (*Rokutanda* en **MMB**).

Shaoran Li y Meiling

Al principio antipático y distante, nos va enamorando a todas, ¿verdad que sí? Y ante todo, tenemos que tener en cuenta que a pesar de su juventud es todo un caballero, ya que el día en que se da cuenta de sus sentimientos hacia *Sakura* primero se lo confiesa a su prima, a la que había prometido ser su novio mientras no apareciera nadie más. Y *Meiling* (un personaje exclusivamente del anime) me impresionó cuando lloró desconsoladamente al enterarse de ello. Ah, y no os podéis perder el capítulo de *Li* disfrazado de Bella Durmiente teniendo como príncipe a su amada, es uno de los últimos de la segunda parte, simplemente genial que supera incluso el de la Cenicienta de *Tooya*.

Tomoyo Daidoji

Es la mejor amiga de *Sakura* y la que le pone todos esos trajecitos

tan monos cuando va a cazar una carta. Su madre tiene una importante empresa de juguetes por lo que son millonarias y tienen guardaespaldas (mujeres) que le acompañan a todas partes. También hay que decir que su madre y la de *Sakura* son primas aunque ellas no lo saben. *Tomoyo* canta como los ángeles, tengo unas ganas de conseguir el CD de música...

Kero / Keroberos

El bichejo más creído, comilón y vago que nos podamos encontrar, y si estaba gracioso con el acento japo de *Kansai-ben*, también lo está en la versión española, y creo que *Jaime Roca* lo borda, con ese deje mexicano que le puso y el "ándale, ándale" no tiene desperdicio.

Eriol Hiiragizawa / Amo Clow / Ruby Luna / Spinel Sol

Algo repelente por lo snob que puede resultar y algo maligno, se le venía desde el principio, pero todo malo tiene sus justificaciones buenas. Las personalidades reales de *Nakuru Akizuki* y *Spi* son bastante curiosas, y ayudan al *Amo Clow* a realizar su cometido. *Nakuru* es la "*lapa woman*" y *Spi* se vuelve loca con cualquier dulce que le echen a la boca, la monda, vamos.

Alessandra Moura
chiisai@mangadreams.com

El manga

Como toda buena serie que se precie, **Card Captor Sakura** también es el título de uno de los últimos y más reconocidos mangas de *CLAMP*, cuyo éxito y gran proyección económica dio lugar a la exitosa serie de animación y posteriores películas que luego comentamos.

Pero ahora centrémonos en el cómic. A pesar de las numerosas páginas que se han dedicado a la serie de animación en casi todo el sector, se ha condenado al ostracismo un manga de por sí interesante, bonito y bien realizado y que, si nada va mal, veremos publicado, teniendo en cuenta la fama que está alcanzando la serie, emitida primero en Andalucía y posteriormente en Cataluña (y sin olvidar que puede disfrutarse en toda España a través de Vía Digital). Tiempo al tiempo.

No voy a contaros en este apartado quiénes son los personajes principales o el argumento del manga que para eso ya tenéis la guía de personajes, y además seguro que ya os lo sabéis de memoria. Vamos a centrarnos precisamente en las diferencias con el anime así como los aspectos más destacables y, a modo de pequeño -pero no traicionero- destripe, relataros brevemente y a grandes rasgos el final de la serie, distinto al de la segunda película emitida el pasado verano en Japón, continuación y final de los 70 capítulos del anime.

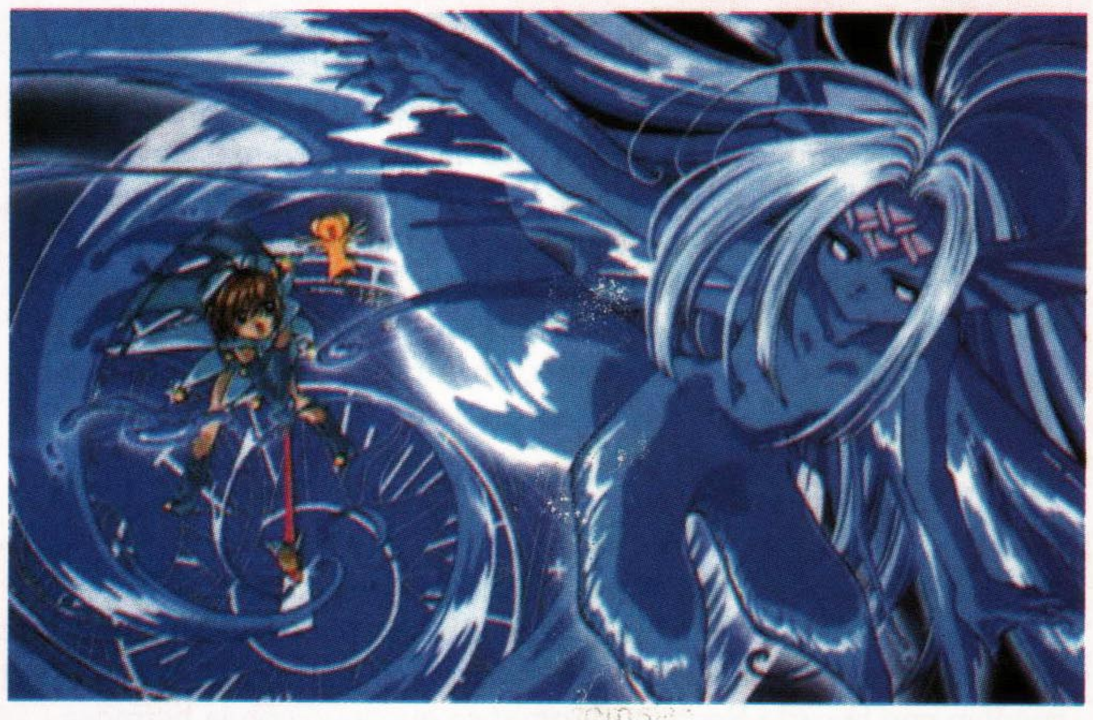
De las manos de *CLAMP*, la prestigiosa revista mensual Nakayoshi (dedicada al shojo manga y donde ya publicaron **Magic Knight Rayearth** o más recientemente **Angelic Layer**) vio nacer a mitades de 1996 el manga **Card Captor Sakura**, que se publicaría ininterrumpidamente hasta Septiembre de este mismo año, con un total de 12 tomos recopilatorios en su haber.

El éxito del manga propició el estreno en 1997 de la serie de animación, con guiones de la propia *Nanase Ohkawa*, guionista "oficial" de las *CLAMP*, y diseños de la célebre *Kumiko Takahashi* (**Tokyo Babilon, La cicatriz de la sirena**), con una animación más que correcta y altas cotas de popularidad. Estamos ante una fiel y digna adaptación, pero existen importantes desigualdades entre el anime y la versión en papel, que van desde el emplazamiento de la acción (sin ir más lejos, al comienzo del manga *Sakura* ya tiene en su poder 3 cartas de *Clow*, recurriéndose a un *flashback* para que el lector pueda saber cómo *Sakura* llegó a ser Cazadora de Cartas) a la creación exclusiva para el anime de muchas de las cartas.

Al igual que la serie de TV, el manga de **Sakura** está dividido en dos grandes sagas ("Cartas de Clow" y "Cartas de Sakura" respectivamente), cada una de las cuales comprenden 6 tomos. En su contrapartida animada, la primera parte la comprenden los primeros 46 capítulos (primera temporada completa y parte de la segunda), mientras que los 24 restantes adaptan la segunda saga.

Una de las diferencias más importantes se encuentra en el plantel de personajes; así, la querida por algunas y odiada por el resto *Mei Ling* no aparece en el manga, lo que afecta en gran medida la acción de la serie, privándonos de las divertidas escenas entre *Ling*, *Shaoran* y *Sakura*.

Las demás disparidades entre una y otra versión podemos considerarlas como licencias creativas o pequeños matices que, más allá de su transcendencia para el curso de la serie, resultan anecdóticas. Así, *Sakura* tan sólo caza 19 cartas frente a las 39 de la



serie, lo que agiliza la acción (¿sabíais que *Li* no coge ninguna carta de *Clow* en el manga?); o a la hora del Juicio Final, que *Sakura* logra vencer cuando *Kaho* hace sonar la campana y *Sakura* "crea" un nuevo bastón, a diferencia del manga en el que el antiguo bastón de la Cazadora de Cartas y la campana de *Kaho* se combinan para crear el nuevo cetro. Anécdotas como el hecho de que *Touya* esté pluriempleado en el anime, y de camarero durante la mitad del manga y de floristero en el resto no son más que curiosidades que completan el cupo de desigualdades entre ambas adaptaciones.

Aunque la mayor diferencia nos la ofrece sin ninguna duda el final del cómic. Al tiempo que concluía el manga en el ejemplar de septiembre de Nakayoshi, se estrenaba en cines (japoneses, evidentemente) el segundo largometraje de **Sakura**, con un final que difiere considerablemente del que podía leerse. A continuación, como dije al principio, os contaré sin entrar en detalles qué es lo que ocurre en este capítulo final para aquellos que, habiendo disfrutado del anime, quieran saber qué ocurre en el manga (abstenerse los que odian que les destripen los finales de las series (y que podréis leer en español próximamente)).

El epílogo que pone punto y final a más de cuatro años de aventuras de *Sakura* se centra en el amor entre ella y *Li*. Tras el percance con *Eriol*, *Li* ha de volver a Hong Kong inmediatamente, lo que le empuja a declarar su amor a *Sakura* regalándole el oso de peluche que guardaba celosamente. *Sakura* no sabe cómo

reaccionar y se marcha confusa. El vuelo de *Syaoran* es al día siguiente, lo cual presiona a *Sakura* que, apoyada por sus amigas, reconoce su amor por el chico fabricándole otro oso de peluche. Finalmente, la pequeña *Kinomoto* le entrega el osito a *Li* justo antes de irse, quien le pregunta a *Sakura* si no le importa que le ponga su nombre al osito, pidiéndole *Sakura* si puede hacer lo propio con el suyo. De esta forma se declaran amor eterno y prometen esperarse. Años después, la Cazadora de Cartas es ya una estudiante de secundaria cuando se reencuentra con cierto muchacho de Hong Kong que ha cumplido su promesa...

Y este es el broche de oro para una serie que NO podía tener otro final, a pesar de las inclinaciones holocausto-apocalípticas de *CLAMP* a la hora de terminar sus series.

En el apartado artístico, nos encontramos con un trazo elegante y rotundo en la línea del que vimos en **Magic Knight Rayearth**, que sienta las bases del que es su siguiente trabajo, **Angelic Layer**. En definitiva, un dibujo comercial y elaborado que no se presta a las libertades creativas que las chicas de *CLAMP* desarrollan en otras obras más personales (véase **Clover**, por ejemplo).

En mi opinión, el de **Sakura** es un manga sin demasiadas pretensiones, pero cuidado e interesante y que cuenta con ese *savoir faire* característico de *CLAMP* que lo hace tan irresistible. Pero lo mejor es que opinéis vosotros mismos, pues como he insinuado anteriormente, es ya un hecho (confirmado por *Dani Barbero*, editor de Glénat) que son varias las editoriales que se están disputando los derechos de este manga, que veréis en las estanterías durante la primera mitad del año que entra.

The first movie

Tras el rotundo éxito de la primera temporada de la serie, *Sakura* y compañía dieron el salto a la gran pantalla con la película "**Card Captor Sakura, The Movie**"(original título), estrenada en los cines japoneses el 21 de agosto de 1999.

Emplazada cronológicamente en mitad de la primera temporada, el film no aporta ningún elemento nuevo y no es necesaria para la comprensión de la serie. Estamos ante un capítulo de una hora y media de duración que gustará particularmente a los seguidores de la serie.

La historia comienza cuando *Sakura* con la ayuda de *Syaoran* caza la carta Arrow (Flecha), creada exclusivamente para el film y con diseño exclusivo de *Mokona Apapa* (la "dibujanta" del manga). Por la noche, mientras *Sakura* duerme, el libro de las cartas de *Clow* se ilumina repentinamente. *Sakura*, profundamente dormida, está teniendo un extraño sueño en el que se encuentra de pie sobre unas aguas en un lugar donde apenas puede verse nada; de repente es atrapada por unas misteriosas vendas que la sumergen dentro del agua ¿Realidad o sólo un sueño?

Al día siguiente nuestros protagonistas están en su último día de colegio antes de las vacaciones de invierno y no saben aún qué harán durante ellas. *Syaoran* y *Mei Ling* vuelven a Hong Kong con sus familias mientras que *Sakura* y *Tomoyo* no tienen ningún plan en especial. Al comprar un cuaderno para hacer sus deberes de invierno, gracias a una misteriosa ayuda, *Sakura* gana un viaje a Hong Kong para cuatro personas.

Sakura está excitadísima ya que nunca antes había viajado al extranjero. Al enterarse, *Kero* le comenta que él ya había estado anteriormente en China con *Clow* y que está deseando volver. Llega el día del viaje y, como el padre de *Sakura* tiene trabajo, es *Toya* quien le acompaña junto con *Yukito*, *Tomoyo* y *Kero* (como siempre, escondido en el bolso de *Sakura*).

Una vez en Hong Kong, nuestros amigos empiezan a hacer turismo. Ya por la noche *Sakura* vuelve a tener su misterioso sueño, pero esta vez consigue ver a una extraña figura aparentemente de mujer que es quien guía las misteriosas vendas que la atraparon en el anterior sueño. La mujer intenta atraerla hacia ella, diciéndole que lleva mucho tiempo esperando. El nuevo día llega y *Sakura* y compañía llegan a un mercado donde *Sakura* se siente vigilada por unos extraños pájaros. Siguiéndolos, acaba en una especie de solar abandonado donde hay un pozo del que emana una especie de poder maligno por el que se siente atraída, quedando hipnotizada. *Syaoran*, alertado al sentir este misterioso poder, acude en ayuda de *Sakura*, con lo que los dos jóvenes vuelven a encontrarse. Todos son invitados a casa de *Syaoran*, incluida *Mei Ling*, que a su vez se encontró con *Tomoyo* en el mercado. Es en este momento cuando entra en escena la madre de *Syaoran*, una mujer bella y misteriosa que sabe de la labor de la cazadora de cartas y que invita a todos a pasar la noche en casa. También aparecen como personajes nuevos las hermanas de *Li*, unas jóvenes tan guapas como chillonas. Durante la noche, *Sakura* vuelve a tener el mismo sueño y se despierta sobresaltada comprobando que tiene unas heridas en los brazos justo donde quedó atrapada por las vendas. La madre de *Syaoran* acude en su ayuda y le invita a dar un confidente paseo durante el cual le advierte que se encuentra en peligro y que con su gran espíritu podrá poner fin a sus pesadillas.

Llega el nuevo día, y *Sakura* vuelve a encontrarse con las aves a las que sigue hasta un pequeño anticuario donde junto con *Kero* halla un libro en cuya portada aparece la mujer que *Sakura* ve en pesadillas sentada sobre un pozo. La energía que desprende el libro fuerza a *Sakura* a abrirlo a pesar de los esfuerzos de *Kero* por impedirlo, justo en el momento en que llegan *Toya*, *Yukito*, *Tomoyo* y *Li*. Del libro

Minami

empieza a manar agua y todos son trasladados a una extraña dimensión donde gobierna la misteriosa mujer y, a excepción de *Sakura* y *Li*, quedan atrapados en unas burbujas de agua. *Syaoran* consigue distraer a la mujer para que *Sakura* rescate a *Tomoyo* pero él es ahora quien queda atrapado a merced de la malvada desconocida, que no hace más que preguntar por el *Amo Clow*. A *Sakura* no le queda más remedio que huir en compañía de *Tomoyo*. Más tarde *Kero* les explica que esa mujer era una prestigiosa adivina contemporánea al *Amo Clow*, que basaba su poder en el agua para predecir el futuro. *Clow*, mucho más poderoso que ella, era su eterno rival y objeto de envidia, lo que la hundió en una profunda obsesión que perduró hasta más allá de la muerte, hasta tal punto que ni siquiera era consciente de que ya había fallecido y seguía buscándolo insistentemente.

A través del pozo que antaño encontró y con la ayuda de la madre de *Syaoran*, *Sakura* consigue volver a la dimensión de la adivina para salvar a sus amigos. Se desata una encarnizada lucha a muerte que acaba en pleno centro de Hong Kong y en la que *Sakura* acaba venciendo a la prestidigitadora con la ayuda de la carta Arrow, haciéndole ver que lo que sentía por el *Amo Clow* no era odio, sino el más poderoso sentimiento humano, el amor (uy... pongamos pétalos de flor de cerezo de fondo... es que es de *CLAMP*, oiga. Qué bonito).

La película, sin ser un derroche de medios, cumple a la perfección el objetivo con el que se ha realizado, que no es otro que el de contar otra aventura de la cazadora de cartas (y que de paso permita a los señores productores embolsarse unos cuantos milloncejos extras). Una historia simple pero efectiva, una animación correctísima y un ágil ritmo argumental hacen recomendable la película para todos los fans de la serie.

A destacar las constantes burlas de *Toya* a *Sakura* o las "peculiares" hermanas de *Li*, que junto a las constantes puyas de *Kero* (a punto de ser descubierto por *Toya* en innumerables ocasiones) aportan el elemento humorístico.

Es posible que acabemos viéndola en nuestro país, teniendo en cuenta la reciente emisión de la serie en el canal autonómico catalán, y el gran éxito cosechado en Andalucía. Esperemos que así sea.

El film cosechó un considerable éxito, o al menos el suficiente para garantizar una segunda parte, y de paso promocionar el estreno de la segunda temporada del anime.

En definitiva, un producto puramente comercial pero sumamente entretenido que acarreó en Japón la consiguiente oleada de merchandising, entre el que destaca la banda sonora, de gran calidad y con un gran tema principal.

Segunda película

Pero todo lo bueno se acaba, y la serie de anime de **Card Captor Sakura**, iniciada en abril de 1998, hizo lo propio a principios de año. Sin embargo, los productores de Bandai Visual tenían una carta (de Clow (lo siento, el chiste estaba demasiado a huevo -_-U)) en la manga (lA manga, no El manga), y a principios de verano se anunció el inminente estreno del segundo largometraje de **Sakura** para finales de Agosto.

Los genios del marketing planificaron esta película como el final de la serie, "obligando" a ir al cine a todos los otakus, que se preguntaban si el precipitado final que habían visto en televisión era realmente la verdadera conclusión de la serie.

El manga finalizó en su capítulo 50, con un delicioso epílogo ya comentado en la sección dedicada al cómic. No obstante, el largometraje se presentó como un final distinto al que se pudo leer, con un nuevo giro de tuerca no planteado en el manga.

Y llegó el día. La primera y agradable sorpresa que nos encontramos al empezar la película es un corto titulado "**Kero-Chan ni Omakase**!" (podéis imaginaros quién es el protagonista ^_^) de quince minutos de duración, al estilo del que ya pudimos ver en la primera película de **Pokémon**.

Tras este simpático prólogo, comienza la última aventura (hasta el momento) de **Card Captor Sakura**. La acción nos sitúa unos meses después del capítulo 70 del anime con la noticia de la celebración de una "fiesta de las flores" en Tomoeda, el barrio donde viven *Sakura* y compañía. La casa donde solía vivir *Eriol* se ha convertido en un patio. *Syaoran* regresa de Hong Kong junto a *Mei Ling* por vacaciones, recordando que le reveló su amor a *Sakura* antes de irse de Japón, preocupado al no saber cuáles son los sentimientos de la pequeña *Kinomoto*, la cual se muestra sorprendida y avergonzada ante el chico, que no esperaba que volviera tan pronto de China. *Sakura* no deja de pensar que ha de darle una respuesta a *Syaoran*. ¿Qué será ese extraño sentimiento en su corazón?

El área de la feria está cubierta de un extraña aura, y aparece una carta de Clow que parece un ángel con el rostro triste (y un oscuro pasado) que le roba una a una todas la cartas a *Sakura*.

En cuanto a la relación entre los personajes, la situación más

interesante y comprometedora se da cuando la clase de *Sakura* prepara una obra de teatro en la que ella interpreta a la princesa y *Syaoran* al -¿tengo que decirlo?- príncipe.

Con este interesante planteamiento nos presenta *Nanase Ohkawa* (guionista del largometraje (y de la serie de TV, y del manga, y del...) este bonito epílogo y broche de oro para la serie que tantos éxitos les ha dado a las chicas de *CLAMP*.

Hecho un repaso completo y ¿definitivo? a toda la carrera (tanto historietística como animada) de **Sakura**, tan sólo nos queda preguntarnos una cosa: El futuro.

Un futuro que se nos presenta prometedor con **Angelic Layer**, el nuevo manga de *CLAMP* para Nakayoshi con una temática similar, que ha cogido el relevo de la cazadora de cartas y, ante todo, con los cada vez más insistentes rumores de una nueva serie para la televisión de **Card Captor Sakura**.

Art-Books

Son 9 los libros de ilustraciones aparecidos hasta la fecha de **Card Captor Sakura**, a la espera del décimo, dedicado al segundo largometraje:

Card Captor Sakura Illustrations Collection
Contiene ilustraciones a color publicadas originariamente en Nakayoshi, en los tankoubons, etc. Con un póster de regalo en su interior, lo más destacable para los coleccionistas es un manga de *Sakura* inédito.
Editorial: Kodansha

Card Captor Sakura Illustrations Collection 2
Una segunda parte del anterior con similares contenidos.
Editorial: Kodansha

TV Anime Card Captor Sakura Illustrations Collection - Cheerio!
Tienes 82 ilustraciones de la serie de animación utilizadas para revistas (Newtype, Animedia...) y merchandise. Contiene además una entrevista con el director de la serie.
Editorial: Kodansha

TV Anime Card Captor Sakura Illustrations Collection - Cheerio! 2
Más de lo mismo. En mi opinión, peor que el primero. El precio es igual al anterior.
Editorial: Kodansha

TV Anime Card Captor Sakura Illustrations Collection - Cheerio! 3
Idem. El precio de los tres "Cheerio" es de 1800 yens
Editorial:Kodansha

The Complete Book of TV Animation "Card Captor Sakura" The Clow Card Chapter
Incluye una guía de los primeros 46 capítulos, entrevistas, diseños, etc...
Editorial: Kodansha

The Complete Book of TV Animation "Card Captor Sakura" The Sakura Card Chapter
Lo mismo que el anterior, pero dedicado a los restantes 24 episodios, que contienen la segunda gran saga de la serie ("Cartas de Sakura"). El más asequible de todos, 1500 yens.
Editorial: Kodansha

The Complete Book of The Animated Movie "CardCaptor Sakura"
Completa guía de la primera película con diseños, documentacion, entrevistas,etc...
Editorial: Kodansha

TAboy NITfriend

*(NdL: Gracias a la revista **Shirase** por ayudarnos cuando más falta nos hacía)*

CARD CAPTOR SAKURA

Entrevista a... Jaime Rodríguez

Qué opinas de la situación del manga en España?... Que nooooo, que es coña. Antes que nada, háblanos un poco de ti, quién eres, tu gustos, tu trabajo, que los lectores te conozcan

Bueno, para quien no me conozca, soy Jaime Rodríguez. Llevo profesionalmente en esto del cómic desde hace ya bastantes años. Comencé como aficionado, luego empecé a trabajar en el Mercado de San Antonio, en Barcelona, y posteriormente en una tienda llamada Cosmic, también en Barcelona. De ahí ya pasé a formar parte del equipo de Camaleón Ediciones, como redactor, traductor y coordinador. De esa época datan mi traducción de Ikkyu, por ejemplo, o una larga temporada como coordinador-director de Slumberland, una revista especializada en cómics, además de mis colaboraciones para Neko, más nominales que otra cosa. Al dejar yo Camaleón Ediciones y quedar vacante el puesto de editor de la línea manga de Planeta-DeAgostini, Antonio Martín, el director editorial de cómics de la época, se puso en contacto conmigo para ofrecerme el puesto… y aquí estoy. Mis gustos abarcan todos los medios narrativos: cine, teatro, cómic y literatura. Dentro del cómic, no tengo especial preferencia por ninguna denominación de origen. Me han vuelto loco mangas como Ikkyu, Adolf o Doctor Slump u obras como From Hell o Monsieur Jean.

En cuanto a mi trabajo, soy el responsable de las ediciones de manga de Planeta, además de otras líneas: una línea de cómic adulto (donde apareció From Hell o Adolf), productos derivados de Pokémon y Digimon, una serie de novelas de quiosco centradas en la serie de televisión de Dawson crece o la revista Zapper, que acompaña cada quince días un vídeo de Pokémon. Además, a partir del año que viene, seguramente me responsabilizaré de otras dos líneas de producto. El siguiente paso es conquistar el mundo.

Nos han dicho que te deslomas por tu trabajo... ¿Es que eres un cómic de Norma? ¿Van a acabar los cómics de Planeta también deslomándose?

¿Hola? ¿Hola? Vaya, qué ruido más desagradable hace este e-mail, no he conseguido entender la pregunta. Bueno, pasaré a la siguiente.

¿Para cuándo la edición verde pistacho de Dragon Ball?

Cuando sea la temporada de pistachos. Ya habrás observado que la edición amarilla ha coincidido con la temporada de los limones, y ahora hay que esperar a la de los pistachos.

Envía mensaje a todos a los que les gustaría pegarte por cortarles la edición del Manga de Ranma

Mido 1,85 cm, peso 87 Kg y he sido boxeador profesional.

O, mejor aún, cuéntanos si eso de que volveríais a editar Ranma ½ va en serio o por el contrario es algo que dijiste precisamente para que los fans de la serie te dejaran en paz en el salón

La intención de volver al ataque con Ranma ½ existe. He hablado con Jesús Pece, mi director editorial, y con el director comercial, y están de acuerdo en intentarlo de nuevo. Ahora sólo falta terminar de definir el cómo y proponerlo a los editores japoneses. Estamos trabajando arduamente para que así sea, pero, como siempre, no dependerá única y exclusivamente de nosotros. Así que, por lo pronto, no prometo nada más que que lo estamos intentando.

En caso de que sea cierto, ¿será para que lo disfruten los fans de la serie o ya para que lo hagan sus hijos?

A ver, la idea sería que lo disfrutaran los fans y los hijos de los fans. Pero, hablando en serio, hay algo que va más allá de nuestras posibilidades, que es la lentitud de estos procesos, especialmente en un producto que hay que, literalmente, rescatar. A esto se unirá el que, por supuesto, para empezar, contrataríamos un par de volúmenes, nada más. Luego, en función de cómo funcionara la serie entre la afición, se aceleraría más o menos la edición. En todo caso, como todas las cosas, esto se puede interpretar positiva o negativamente. El que tenga la mirada puesta en ver los 38 volúmenes de Ranma publicados en castellano, lo pasará mal hagamos lo que hagamos. Y el que, más sensatamente, sea capaz de entender que más vale Ranma en mano que Ranma volando, disfrutará como un enano con cada nueva entrega. Además, la intención es que tengan en cada entrega muchas más páginas por sólo un poco más de dinero.

Hemos oído que acabas de prometer Nausicaä en español, dado que eso es algo que prometieron también Juanjo Sarto y Ana Mª Meca, ¿significa eso que a ti también te echan ya del puesto?

Pues mira, no lo había visto así. Tienes razón: no editaremos Nausicaä.

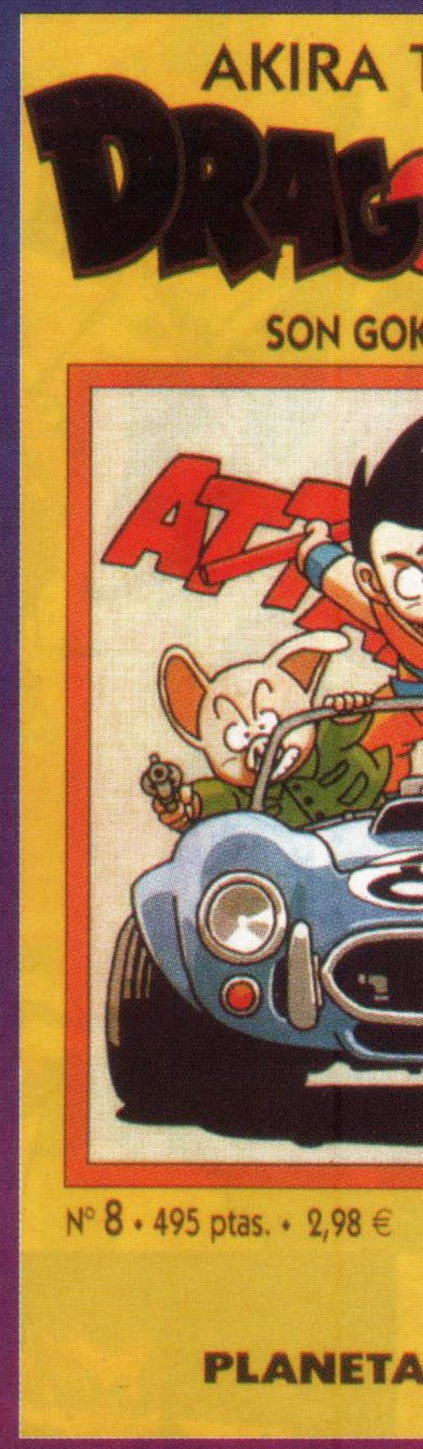
(En realidad, sí vamos a hacerlo, pero he mentido con el título para que no me echaran. He dicho que se trataba del manga de Pokémon: El del valle del viento).

¿Es cierto que el traductor de I´´s es una chica porque todos los chicos que lo intentaban se lesionaban el brazo (no creo que haga falta explicar cómo) y no podían seguir el trabajo?

El traductor de I"s es una señora que lleva ya muchos años trabajando para Planeta. Por cierto, observo que no has sido capaz de comprender la lírica de esta obra de Katsura, el mensaje político-revolucionario y el análisis económico de las postrimerías del milenio que recorren todas las páginas de este manga. Y es que, ya lo decía el poeta: "Dejadme, joder, que estoy durmiendo".

¿Quién te gustaría que ganara en Gran Hermanotaku?

Chanquete.



La pregunta del millón: ¿Qué tal está vendiendo X?

Pues, mira, por lo pronto, parece que bien. Me falta la confirmación definitiva de que así sea (aquí la maquinaria a veces es lenta), pero todo apunta a que X tendrá continuación en 5 volúmenes más. No lo prometo, porque es pronto aún, pero va por buen camino.

¿Es cierto que si esta serie tampoco vende ya no volveréis a hacer caso de las peticiones de los aficionados? (Y sí, aquí puedes hablarnos de Patlabor y sus ventas)

Para empezar, habría que hacer una puntualización: no es lo mismo los aficionados, así, globalmente, que la gente que escribe (en Internet, en los correos, o donde quiera que sea), o que los frikis. Normalmente, estos últimos son los que hacen más ruido, pero en la mayoría de casos, sólo se representan a sí mismos. Lo que yo intento es no confundir el entusiasmo de unos pocos con el mercado objetivo y, por lo tanto, no tomar decisiones de publicación basadas en "ruidos" (*NdL: ¡Albricias, alguien que también lo entiende! Snif, empezaba a pensar que era el único que se daba cuenta de eso...*). Dicho esto, yo pienso que la responsabilidad de que las cosas funcionen, hablo ahora concretamente del manga, pero se aplica a

los cómics en general, recae sobre todos y cada uno de nosotros. Por supuesto, mi nivel de responsabilidad es mucho más alto que el de cualquier aficionado, ya que, al fin y al cabo, mi trabajo va a repercutir en el producto final. Pero tomemos un ejemplo, que es más fácil: hace cosa de casi un año, y tras estudiar cifras de ventas e intentar entender mínimamente el mercado del manga, se me ocurrió que tenía que encontrar la fórmula que hiciera posible la publicación de X en nuestro país sin que la editorial perdiera dinero. Me costó Dios y ayuda encontrar la fórmula económica (que incluía un PVP de tomo más bajo de lo habitual) y, posteriormente, "vender" la idea al entonces director editorial y al director comercial. Ambos tenían sus dudas (lógico, yo también), pero reaccionaron positivamente y apoyaron mi idea. También costó convencer a los editores japoneses de que esta vez sí creíamos que iba a funcionar. Pero se hizo. Contratamos los 5 primeros volúmenes y nos pusimos a trabajar en la obra y en lograr que el público se sensibilizara con la obra.

Ahora bien, si, después de todo eso, la gente hubiera pensado "como sólo van a editar cinco volúmenes, ¿para qué empezar a coleccionar X?", el resultado hubiera sido desastroso, y yo no podría sentirme responsable de ello. Cada aficionado que compra X, o cualquier otro producto, está "decidiendo" su continuidad. Y esa responsabilidad está en manos, no de un colectivo sin cara ni ojos que podemos llamar "los fans", sino en todos y cada uno de los que integran ese colectivo. Parece que X, por lo pronto, ha pasado la prueba de fuego. ¿Pasará lo mismo con Ranma? No lo sé.

¿Qué tal van las ventas en general, qué es lo que parece querer el público (puedes hacer un aparte para Dragon Ball, por supuesto)?

Como todo el mundo sabe ya, hemos hecho un importante recorte y reestructuración de la línea manga en Planeta. Le pese a quien le pese, era algo que había que hacer. El resultado es que las ventas globales son más estables que antes, además de mejores. Evidentemente, el dinero que los fans pueden gastar cada mes se divide en menos colecciones que antes, y eso hace que algunas colecciones suban. Lo bueno de todo esto es que nos permite tomar riesgos: ahí está (o estará) el tomo 21 de Bastard!, que es una serie que ha estado muy cerca del cierre en varias ocasiones, o la colección de X o el intento de rescatar Ranma.

Nuestra política con respecto al manga va a continuar siendo, en los próximos meses, una política prudente, pero activa. Nos pensamos y nos pensaremos mucho qué sacamos y qué no, pero también tomaremos riesgos controlados.

¿Qué te parecen las actuales revistas de manga (confiesa, confiesa, no te lees ninguna)?

Confieso: no me leo ninguna. Hay demasiadas, eso sí es cierto, y, por lo general, no tienen nada que ver con la situación real del mercado. Recibo varias aquí en Planeta, y todas las hojeo, les echo un vistazo detenido e incluso leo algún que otro artículo. Pero no me leo ninguna íntegramente, porque, entre otras cosas, no creo que estén hechas para mí, que no soy un fan de la animación, ni participo en foros de opinión ni nada por el estilo.

¿Qué opinas de las fanediciones?

Uf, la pregunta del millón. A ver, existe una de esas mentiras muy extendidas según la cual, todo aquello que tenga una tirada limitada y controlada y sin ánimo de lucro no es ilegal. Eso es mentira. O mejor dicho: MENTIRA. Las fanediciones son ilegales desde la primera copia. Pongamos un ejemplo que está existiendo ahora mismo: Nosotros estamos trabajando ya en la edición de Nausicaä. Yo llevo más de un año haciendo y rehaciendo trabajos previos para lograr que los editores japoneses den el visto bueno a nuestro proyecto de edición. La intención de estos señores, por supuesto, es que la calidad de nuestra edición sea conforme a sus criterios, que, de hecho, son los impuestos por el señor Miyazaki. Entre otras cosas, eso nos obliga a comprar unos fotolitos (muy caros), a editar en un tamaño determinado (que es el que nos han pedido), a que la traducción esté aprobada por ellos y un largo, larguísimo etcétera. Todo eso para que el señor Miyazaki, representado por sus editores, esté satisfecho con el tratamiento dado a su obra. Y eso es un derecho inalienable de cualquier creador. Las fanediciones se pasan todo esto por el arco del triunfo, violando los derechos morales de los autores faneditados. Y tan sólo por esto, también son ilegales y no pueden contar con el apoyo de alguien que se dedica profesionalmente a la edición. Por supuesto, existen más motivos, pero los más básicos son los aquí expuestos.

¿Y de las editoriales que cortan series a medio sin avisar siquiera cuando empiezan a sacarlas de que esa serie se corta a medio (no, esta pregunta no tiene mala uva, qué va)?

En nuestro caso, normalmente indicamos en cubierta y en el interior de cuántos números se compone la serie que estamos editando. Y no solemos cortar antes de alcanzar dicha cifra mágica. En el pasado, hemos cortado colecciones con historias inacabadas, pero eso es algo que estamos intentando que no vuelva a pasar. No siempre va a ser posible evitarlo, porque existen apuestas como X o Bastard!! que, por su propia dinámica de edición en Japón, impiden una mejor planificación, pero, en la medida de lo posible, se va a evitar. Considero que es intolerable que el lector se quede colgado a media lectura, incluso si el responsable de que eso ocurra soy yo. Así que, una de las cosas que estudio antes de plantear cualquier edición, son los cortes posibles de la edición para no dejar al lector colgado. Eso explica, por ejemplo, que Detective Conan se cortara en un número tan feo como es el 13. Y es que, en ese volumen, terminaba una historia. También explica el punto en el que acaba Arms o Eden. Ambas son series que continúan en Japón, pero, en ambos casos, hemos editado arcos argumentales completos. También explica que, aunque Eden parece haber vendido bien, todavía no vamos a seguirla, porque en la actual continuación en Japón, todavía no se ha alcanzado un punto óptimo de corte. En fin, que se hace todo lo que se puede, siempre que las circunstancias lo permitan y que la apuesta editorial que hagamos no tenga el riesgo inherente, por ejemplo, de X.

Aunque intentaba evitar esta pregunta, es inevitable dada tu privilegiada posición y la importante información que manejas: ¿qué tal ves el presente y, sobre todo, futuro del mundillo del manganime en nuestro país?

El del anime, no lo sé, porque no uso, aunque la verdad es que tiene muy buena pinta, especialmente gracias a la apuesta de algunos canales autonómicos y de varias empresas de vídeo y DVD. En cuanto al manga, y como ya he dicho más arriba, depende de todos nosotros. Si sirve de algo, yo me siento tremendamente positivo. Creo que va a ser trabajoso reestructurar una línea que ha perdido o no ha ganado nunca la confianza de una gran parte de los lectores (especialmente los lectores no otakus), pero también creo que se puede hacer, y en ello estamos.

Por último, aquí tienes a las decenas de miles de lectores de Minami, es tu oportunidad para decirles cualquier cosa (se agradecería limitar la publicidad subliminal a sólo un anuncio cada cinco palabras)

Yo creo que ya está todo dicho. Tan sólo acabar diciendo algo que puede sonar a lema de anuncio del Tesoro Público: "Juntos, podemos hacerlo."

Pues eso es todo, muchas gracias Jaime, y esperamos seguir contando con tu apoyo y colaboración.

ANIME TOP 30

Hace años, muchos años, en una galaxia muy lej... digo... en un fanzine llamado **LCM**, creado por nuestro *Jorge "Totoro" Orte*, tuvimos la idea de crear esta lista. El **Anime Top 30** venía a ser como los **40 Principales** del manganime. Ahora recuperamos esa idea para **MINAMI**.

El funcionamiento es muy simple: la lista se confeccionará con vuestras votaciones, mes a mes. Sólo tenéis que mandar e-mails o cartas con vuestras elecciones. Sería deseable que mandaseis 30 canciones, con el título original, la serie a la que pertenecen y tal... pero como hay que ser flexible y sabemos que no todo el mundo tiene el mismo acceso a información que en **MINAMI**, podéis mandar 10, 20 ó 30 canciones (bueno, o tres o cuatro o las que conozcáis); poner el nombre de la canción o decir dónde la habéis oído (por ejemplo: "El tercer ending de **Ruroni Kenshin** que pusieron en el Plus"); especificar el nombre original japonés de la serie o el subtítulo en catalán. No hay problema (espero) porque contamos con *La Base de Datos Celestial*, que identifica cualquier canción de manganime conocida :-) . Eso sí, votad solamente temas vocales, nada de instrumentales (más que nada por poner algún límite). Dado que este es el primer mes, he decidido incluir la última lista que apareció en la **LCM** para que os orientéis un poquillo, y no os preocupéis porque no parezcan las canciones que vosotros elegiríais, recordad que esta lista se nutrió sobre todo de gente que lleva mucho en esto y tiene mucho material. Aquí la tenéis.

1- Zankoku na Tenshi no Thesis (**Shin Seiki Evangelion**)
2- A piece of Love (**Ranma 1/2·Kessen Togenkyô! Hanayome ô torimodose!!**)
3- Tatakae Otaking! (**Otaku no Video**)
4- Kagami no Naka no Actress (**Kimagure Orange Road**)
5- Touch (**Touch**)
6- Get Wild (**City Hunter**)
7- Ano Sora ô Dakishimete (**KOR**)
8- Ai Oboete Imasu ka? (**Macross**)
9- Day Dream (**KOR**)
10-Country Road (**Mimi ô Subaseba**)

11-Moon Revenge (**Sailor Moon**)
12-Adesso e Fortuna (**Record of Lodoss War**)
13-Kanashii Heart wa Moete Iru (**KOR**)
14-Blue Water (**Nadia**)
15-Tonari no Totoro (**Tonari no Totoro**)
16-Night of the Summer Side (**KOR**)
17-Jenina (**KOR**)
18-Ureshi Namida (**Video Girl Ai**)
19-Akane to Ranma no Balad (**Ranma**)
20-Orange Mistery (**KOR**)

21-Active Heart (**Gunbuster**)
22-Running to Horizont (**City Hunter**)
23-Che! che! che! (Touch)
24-For the Brand-New Dream (**Touch**)
25-Konya wa Hurricane (**Bublegumn Crisis**)
26-On Your Mark (**On Your Mark**)
27-Breaking Heart (**KOR**)
28-Eien no Runner (**Touch**)
29-Love is Power (**KOR**)
30-Warrior (**Eriko**)

Eso es todo. Mandad vuestros datos por email a: ***curro2@wanadoo.es*** con el subjet: *AnimeTop30* o por carta a: AnimeTop30. C/Zabaleta 16. 1ºC. Madrid 28002. Ayukawa y yo esperamos vuestros votos ;-)

Manuel Ortega (A.K.A. Curro)
Curro2@wanadoo.es

La opinión de Lázaro

Hablemos de los precios
Hablemos de Dragon Ball

Sí, hablemos de **Dragon Ball**. Pero, para alegría de algun@s y cabreo de otr@s, no como much@s piensan. Venga, al grano que ya estoy harto de pasarme siempre más del doble de caracteres de lo establecido por página. Sin duda todos sabéis que **DB** lleva unos cuantos miles de reediciones en otros tantos colores y tamaños, pues bien, eso nos va a servir para hacer un pequeño estudio.

Veréis, ya he comentado varias veces que a una editorial lo que más rentable le sale es el formato *comic-book* o, en su defecto, la publicación con pocas páginas. Es la forma de edición que más dinero les reporta por página, así que cuando están seguros de que una serie va a ser un éxito la sacan en este tipo de formatos.

Sin embargo, estamos hablando de **Dragon Ball**, estamos hablando de lo que indudablemente es un caso aparte en esto del manga en España. Así, esta serie vio dos ediciones en formato *comic-book*, pero a la hora de sacarla a la venta por tercera vez decidieron cortarse un poco y facilitar la cosa sacándola en formato tomo, con lo que la relación producto-precio mejoraba para el lector (quitando que así seguramente muchos volverían a hacérsela en tomos después de tenerla en *comic-book*). De esta forma, **Dragon Ball** vio una edición en tomitos a 995 pelas cada uno, un precio bastante majo.

La cosa está en que, oh sorpresa, hace poco (bueno, ya va para casi un año) apareció una nueva edición en tomos, y esta vez al sorprendente precio de 495 pelas por unidad.

"Bueno, es que al fin y al cabo es el mismo material y pueden permitirse bajarle el precio porque ya lo han rentabilizado, además, los primeros tomos tenían solapa y parecían más lujosos que los últimos", dirán algun@s, y se equivocarán.

Veréis, esta nueva edición de **Dragon Ball** (la de los tomitos amarillos) quizá no tenga solapas y tal, pero tiene una quinta tinta para el título (normalmente todas las publicaciones se realizan filmando en cuatro planchas: una para el negro, otra para el amarillo, otra para el verde y otra para el azul; así, cuando se quiere incluir algún color raro o algo especial, como en este caso el rojo brillante del logo de los tomos o en su día el logo de Minami2000, se hace con una quinta plancha extra, y a eso se le suele denominar "quinta tinta"), y eso os aseguro que no es barato. Además, no, y repito, NO es el mismo material utilizado para las versiones comic-book, las páginas de esta edición se rotularon de nuevo, al igual que las onomatopeyas (los sonidos tipo BOUM, CRACK y todo eso), cosa que también tiene un precio.

Así pues, tenemos que Planeta podría haber sacado desde el principio la serie en tomos de 495 cucas. Aún más, si lo han hecho con **Dragon Ball** podrían haberlo hecho con cualquier otra serie, ¿no? Vale, vamos a que es que **Dragon Ball** ya se ha rentabilizado y se pueden permitir reducir mucho el margen de beneficios, pero aún así yo creo que una serie nueva que compren se puede editar en estos tomos a... pongamos... unas 700 u 800 pelas, ¿no?

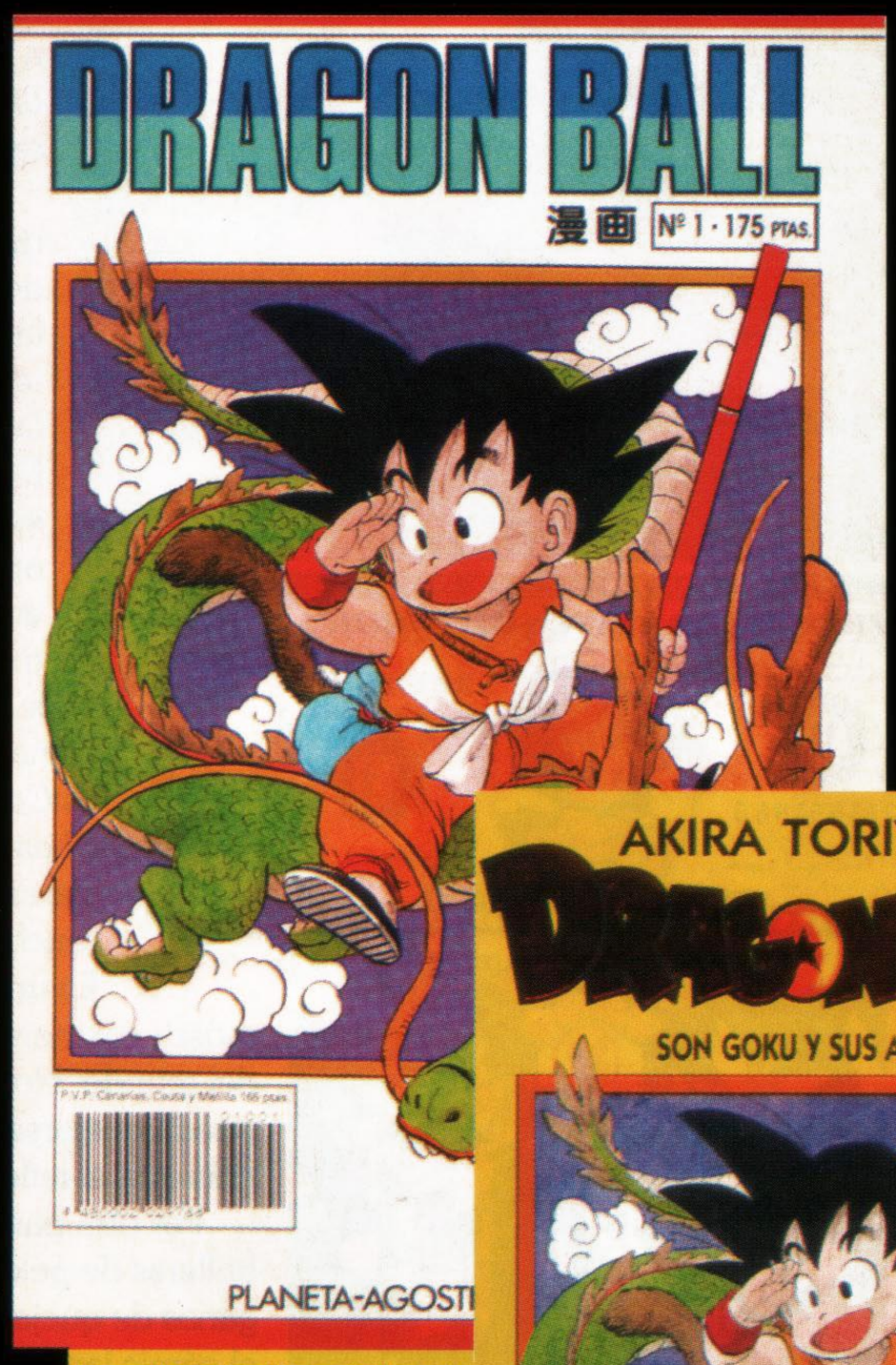
Centrándonos en el tema: Muchas veces habréis leído en las revistas quejas con respecto a los precios españoles y comparativas con los precios que otros países como por ejemplo Italia. Es evidente que el tema de la relación calidad-precio en España es algo que siempre está en el candelero, desde el más o menos aprobado de Glénat hasta el muy deficiente de Norma pasando por el discutible de Planeta. Pero ése no es el tema, pues muchas veces he comentado también que las circunstancias de cada editorial varían (Glenat consigue los originales de su hermana mayor francesa, Planeta consigue el papel barato gracias a su hermana mayor de las enciclopedias, etc), el tema es que si dentro de una misma editorial ya se empiezan a hacer chanchullos con los precios y formatos mal rollo.

Resumiendo: Señores de Planeta, ¿a qué están jugando? ¿Por qué tomos de series como por ejemplo **Detective Conan** o **Marmalade Boy** tienen un precio más elevado que otros igualitos como los nuevos de **Dragon Ball**? Dado el actual panorama, ¿no creen que quizá reduciendo el margen de beneficios conseguirían un precio más competitivo que animaría a la gente a adquirir más material?

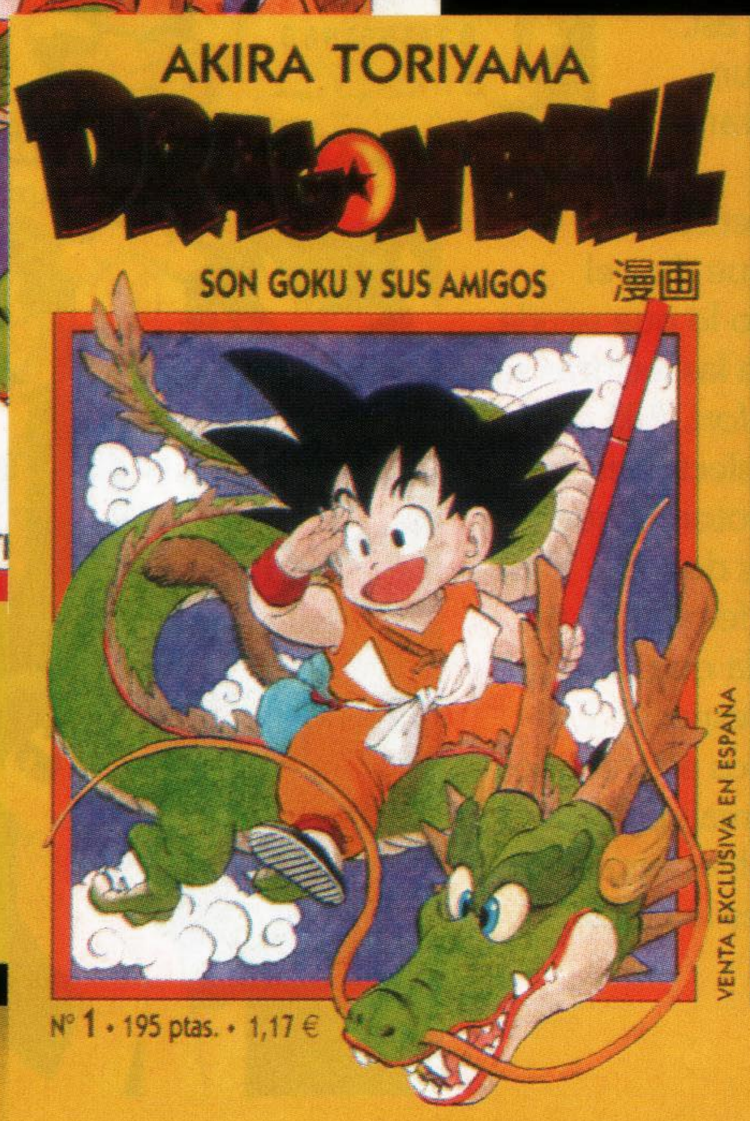
No sé, no me corresponde a mí contestar, yo sólo podría disertar y dar opiniones. El objetivo de este artículo era que todos fuerais conscientes de que aquí también se pueden sacar ediciones tan competitivas como las de otros países. Dejo a cada cual el opinar al respecto y el hacer algo en consecuencia (más que nada porque ya me he pasado (otra vez) de caracteres y esta vez no quiero excederme mucho (además, hoy no me siento especialmente inspirado)).

El mes que viene más, cacho frikis.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



Lo malo de las tintas brillantes (derecha) es que se escanean como el culo. Y sí, lo de arriba es un auténtico número uno de la primera edición, una pieza de coleccionista (que está a la venta a un módico precio, je, je, je...)



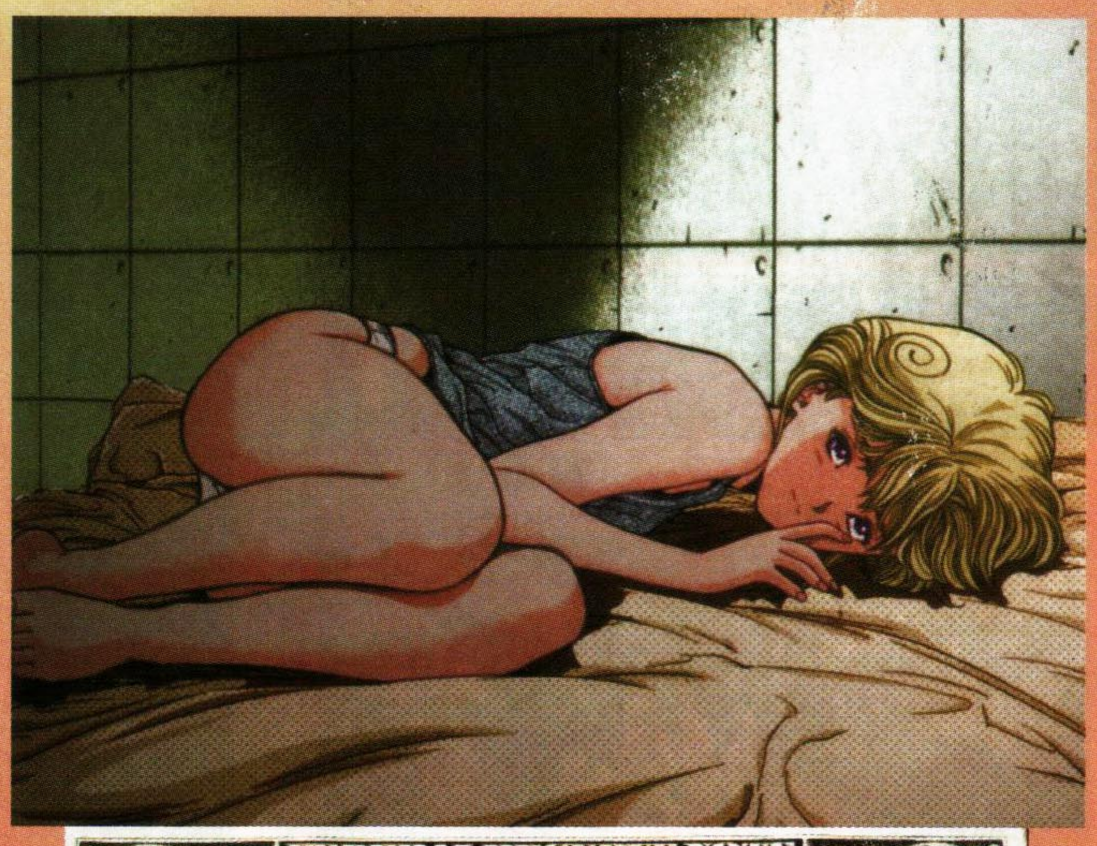
Las mujeres en el manga

El manga siempre ha sido criticado por varias razones: "Incita a la violencia", "promueve la competitividad excesiva" y "trata a las mujeres como basura" son de las más famosas. Por supuesto, las dos primeras afirmaciones son ciertas: desde que leí, hace ya muchos años, El puño de la estrella del norte no puedo dejar de matar a mis competidores del modo más espectacular y doloroso posible. El cómic japonés es violento y competitivo, y eso lo hace tan entretenido. Sin embargo, aún queda el asunto de las mujeres. ¿Cómo retrata el manga a las mujeres?

Veamos, lo primero que una mujer llega a ser es niña. ¿Niñas en el manga? Pues ahí tenéis a *Arale*, que es subnormal y está orgullosa de ello. Juega con caquitas (¿referencia oculta de *Toriyama*? ¿Nos intenta decir que las niñas juegan con mierda cuando se ponen con la barbie? Pensad en ello...) y no hay Diox que la entienda. Los habitantes de la isla pingüino sólo pueden esperar a que *Arale* los deje en paz. ¿Son así las niñas reales? Pues sí, ¿para qué vamos a engañarnos?, las niñas son un terrible dolor de muelas.

Luego, una vez que dejan la niñez y pasan de la nancy al superpop, las mujeres se convierten en adolescentes. Pasan por una edad difícil. ¿Qué tiene el manga que decir al respecto? Pues ahí están las chicas de *Katsura*: Sosas, tontitas y en el fondo deseosas de tirarse al prota. Yo cuando era joven pensaba que las chicas de verdad no eran así, pero como constato que un montón de ellas se compran el **I's**, los **Video Girl Ai** y demás, ya no sé lo que pensar. A lo mejor es verdad lo que dice el bueno de *Masakazu*. Visto lo que vende, tenemos que concluir que las lectoras se sienten identificadas con *Iori*. Allá cada uno con sus opciones intelectuales. Es más fácil hacerse una lobotomía que escribir una tesis, después de todo. Y en cuanto a la adolescencia femenina, no puedo dejar de recordar la que para mí es la obra más exacta al respecto: En **Ranma ½** aparecen varios estereotipos de chicas que retratan la realidad con exacta precisión. Son las hermanas *Tendo*. Está *Nabiki*, que es la típica aspirante a mujerzuela. Para ella todo está en venta, es el prototipo de mujer activa. Luego está *Kasumi*, que es la mayor y se ocupa de la casa, cumpliendo con su misión en este mundo. Y, finalmente, en un alarde de atrevimiento, está *Akane Tendo*. ¿Nunca os habéis preguntado por qué con todos los pretendientes que tiene, *Akane* nunca se decide ni por uno ni por otro? La respuesta es simple, Akane es un pedazo de marimacho, una gran lesbiana. Y no quiere tener nada que ver con los hombres, faltaría más.

¿Y las mujeres maduras? ¿Qué inquietudes tienen las que están a medio camino de la menopausia? Aquí el manga, en conjunto, nos da una gran lección de cómo la mentalidad japonesa puede retratar a un colectivo. Las mujeres maduras sencillamente no importan. Salen de vez en cuando para que la gente sepa que están bien de salud, pero poco más. Y ahí está lo bueno, porque desde los 25 a los 60 años la mujer está en casa, limpiando y haciendo de comer como manda Diox nuestro señor. ¿Y a quién coño le interesa la historia de una tía que le da a la fregona todo el santo día? Pues eso, que no salen.



Finalmente, si el destino que todo lo rige no ha decidido librarnos de ellas, las mujeres alcanzan la tercera edad. ¿Qué hacen las abuelitas japonesas? Desde luego no son esclavas sexuales, como apuntan los reaccionarios enemigos del manganime. La más entrañable de todas (vale, no era japonesa, sino china. Pero sale en un manga) es *Cologne*. La abuela de *Shampoo* refleja muy a las claras la vitalidad que invade a muchas simpáticas ancianitas. Es una vieja hija de puta y una mosca cojonera, como todas las viejas del mundo. No creo que ninguna mujer pueda quejarse, porque *Cologne* no es más que el reflejo de la realidad.

Por otra parte... queridas feministas bolleras de pelo corto, cuando os entren ganas de quejaros de lo mal que os deja el cómic japonés... Pensad en cómo aparecen los tíos en el manga: *Goku*, *Ichitaka Seto*, *Ryoga Hibiki*... no sé quien tiene más razones para quejarse, la verdad.

JPII

DIFERENCIA

Apesar de que llevo mucho tiempo leyendo las revistas Minami y Dokan, me he sorprendido de la cantidad de gente que escribe y habla de la mala situación que está pasando el manga y el anime en su país. Bien, como aficionado que soy, y viendo las cosas desde un punto de vista americano (aclarando que vivo en América, no que soy estadounidense), les quiero decir, que todavía tienen la suerte de contar con muchas películas y mangas.

Desde que las revistas de Ares se han publicado me he fijado en la gran cantidad de títulos que han sacado, tanto en historietas (mangas), como en animación.

Desafortunadamente, los aficionados sólo nos hemos centrado en nuestros propios países, sin ver los demás. La verdad es que todavía les tengo un poco de envidia por varias razones.

La primera es que después del estreno de **La Visión de Escaflowne** (ocurrida hace poco menos de un año cuando escribo esto, o sea el 27 de octubre de 1999) no ha habido estrenos de anime en la tele, eso sin contar **Digimon**, porque ya se había emitido en Fox Kids y su emisión en Canal 5 era inevitable(ah, lo que hace **Pokémon**...). Los pocos estrenos que se han hecho se han realizado por parte de la empresa de Tele Por Cable (Cadena Privadas) Direct TV, en su canal Locomotion, y no han sido muchas (enteradas, sólo tengo **Evangelion** y **Aa, Megami Sama**). Pero eso no es lo peor. Yo no tengo Cable, así que no los puedo ver. Y por si esto fuera poco, tenemos una situación que podría ser considerada como un insulto.

Viene de parte de Televisión Azteca y Canal 7. Llevan todo un año de promesas. Empezando con la emisión de **Utena**, que no fue por ese canal, sino en Unicable, Tele de cable. Después, la emisión de **Slayers Next**, de la cual supongo que me tendré que olvidar; y por ultimo, la emisión de **Card Captor Sakura**, la cual ya se anunció su estreno en Cartoon Network. Eso sí es una ofensa.

Yo sólo digo que es muy poco (y ni siquiera tenemos la alternativa de la venta en vídeo, gracias a la piratería) y veo muchos que se quejan de su mala situación. Sé que duele que se cancelen ediciones y se corten series, pero hay que ver al frente y pensar "sé que es algo doloroso, pero tengo que ahorrar más (¿más?) y que no vuelva a pasar". Hay que ser un poco optimistas.

Yo he empezado a protestar. Cada vez que veo una basura de programa en la tele, cambio inmediatamente (mi filosofía es "tal vez sea sólo un 0.001 en el índice de audiencia, pero ya es menos, y es un paso a la cancelación de esa porquería", y sé que hay mucha gente que piensa como yo). Ahora en Canal 7 van a estrenar una serie llamada **Sclub 7**, que es de un grupo de pop de no sé qué país, y cuando empiece lo voy a cambiar, voy a colaborar, para que vean que queremos ver, no sólo cosas japonesas, cosas de calidad. Que vean que poniendo series fresas y con contenido nulo, no podrán compensar la falta de calidad.

Pero esto no es para comentar mis problemas, sino para que entiendan que no vamos a hacer nada quedándonos sentados "rascándonos el ombligo" (frase mexicana que significa "no hacer nada"), sólo hay que levantarse y dar la voz.

Somos muchos y todavía no lo sabemos, somos tantos que no podrán con nosotros. Para terminar, no se puede cambiar al mundo si no empieza a cambiar uno mismo.

Oscar Adán Luján Aguilar "Joe Kido"
dimensional_powerx@yahoo.com

Así piensan de nosotros...

Los "otaku" son aquellas personas que se pasan todo el día delante del ordenador o leyendo tebeos (en este caso, manga) sin prestar ninguna atención a lo que ocurre en el mundo exterior. Se encuentran aislados en una burbuja creada a partir de videojuegos, dibujos animados, música, y no permiten que nada ni nadie entre ahí, salvo a otros "otakus" como ellos. Según un reciente estudio, estas personas no están "locas" en el sentido estricto de la palabra, ya que saben qué diferencia hay entre el mundo real y el virtual.

*Lo que ocurre es que prefieren el imaginario, un poco como ocurría en "**Matrix**". Su mundo es perfecto, nada falla y todo es bonito. Prefieren ser felices en un universo falso, que infelices en uno de verdad.*

Esta definición de otaku la encontré en una página de Terra sobre **POKÉMON**. Como se puede comprobar, el que lo ha escrito no nos conoce realmente, cree que no nos relacionamos con nadie que no sea otaku o que nuestro mundo se limita a nuestro cuarto, al comedor y a la tienda donde compramos todo lo referido a manga. Que hay otakus así, no lo niego, pero no todos lo son, aunque esto sea, según piense lo más seguro el autor, una definición general.

Según se dice, nos aislamos en un mundo imaginario donde todo es perfecto. ¿Usted ha estado en la mente de un otaku o sabe cómo pensamos? Me gustaría que usted mismo probase lo que está diciendo, porque yo le podría dar muchos casos en los que su definición queda en una dañina mentira.

No nos confunda Vd. con maníacos que tienen lo que yo llamaría 'síndrome de abstinencia otaku' si no sacian sus ganas de coleccionar todo lo que se refiera al manga; somos gente normal y corriente, sólo que nos gusta el manga.

Como resumen, decir que usted se equivoca al decir que no tenemos contacto con el mundo exterior y que, por mucho que diga que los recientes estudios prueban que no estamos locos, nos llama, indirectamente y sin motivo alguno, 'bichos raros' con todas esas cosas que he comentado anteriormente. En fin, que los hay que nunca aprenderán... De todas formas, lo importante es lo que piensa cada uno, así que allá cada uno con su opinión, pero que trate de respetar a los demás que, aunque somos otakus, tenemos sentimientos.

Carlos Benedito Guerrero
'Fëadraug'

PD de Lázaro: Al contrario que *Fëadraug*, yo estoy casi totalmente de acuerdo con la definición dada al principio, y pienso que es la que se adapta con mayor perfección a la gran mayoría de los otakus.

ESPECIAL EN LA OTRA ESQUINA

De series, OVAs y películas que cabe olvidar

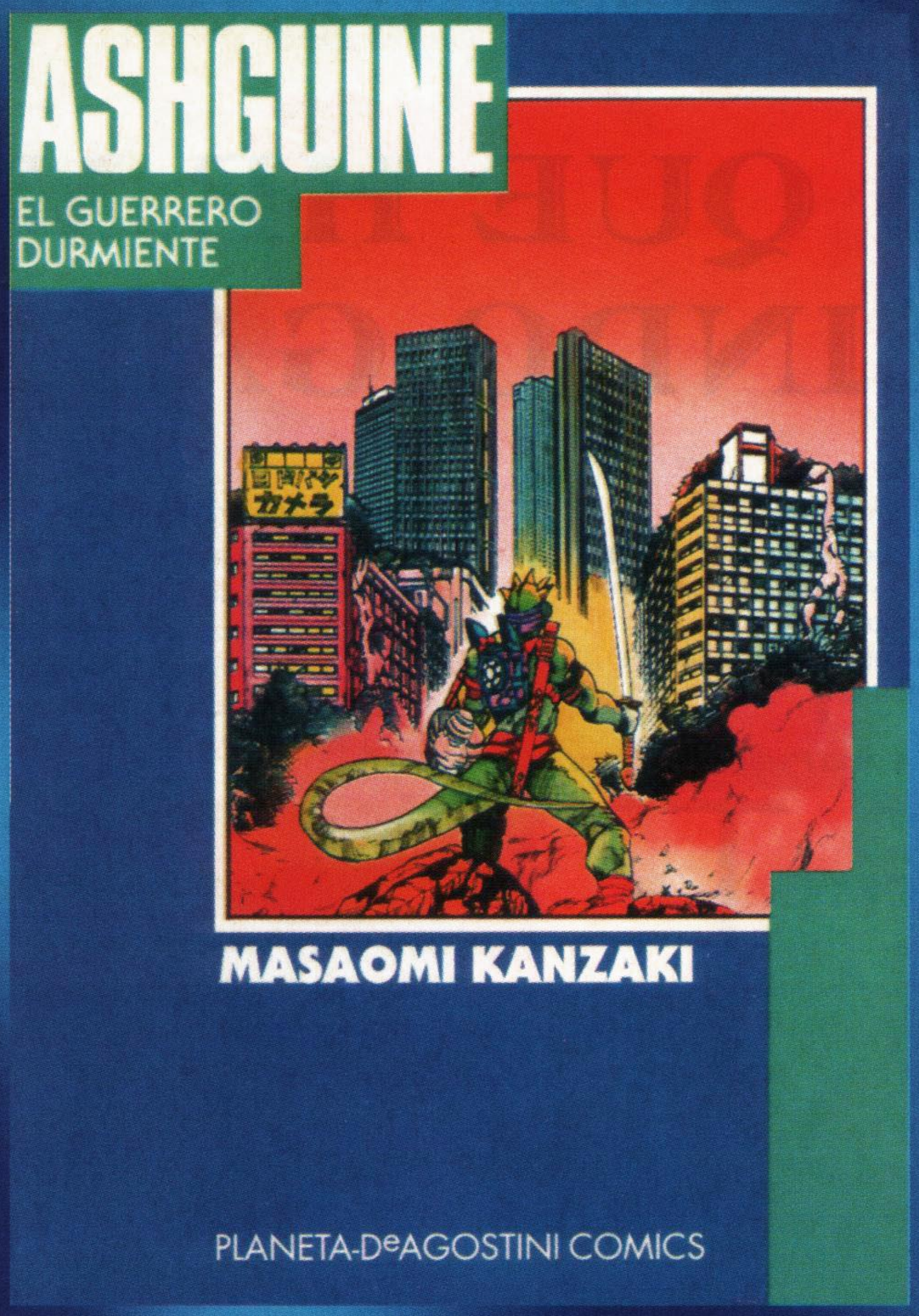
Hay series que, uno no sabe bien por qué razón, alcanzan un éxito y una fama sin duda inmerecido. Eso no quiere decir que, forzosamente, se trate de buenas series. Un ejemplo de lo que deseo expresar es la archiconocida **Evangelion**: ¿cuántos artículos se han escrito alabando su genialidad, pretendiendo hacernos creer que esa serie contaba con un guión genial, pensado desde el pausado principio hasta el apocalíptico final? Vamos, que en realidad de genial no tiene nada: es una serie divertida en sus capítulos intermedios, pero cuando pretende ser muy misteriosa y elevada uno se encuentra con multitud de carencias argumentales. Cierto que coge muchas referencias bíblicas, pero las aplica sin demasiado éxito, en un conjunto más simple de lo que nos intenta hacer creer. Creedme, esta serie no ha implicado un profundo estudio documental de las fuentes bíblicas. Por si fuera poco, los últimos capítulos, con el rollo de pretender ser muy experimentales, se transforman en un compendio de estupideces, de repeticiones que intentan crear un efecto dramático que acaba tornándose en un efecto adormecedor. Recordemos la famosa escena en la que, ante el himno de la alegría, el Eva que conduce *Shinji* se tira casi cinco minutos con *Kaoru* en su mano (*NdTinuviel: como si no fuera poco aguantar el cuasi monólogo de* Shinji *en el último capítulo, encima te dejan colgado y te obligan a acudir a la versión cinematográfica. Lo que, por otra parte, muestra la inteligencia de* Hideaki Anno *a la hora de tomar el pelo a los espectadores y hacerse de oro ante su ignorancia(NdL: Menos mal, empezaba a pensar que era el único que opinaba así...)*). Y añado que la película es producto de una mente retorcida, o muy afectada por ciertas substancias adictivas (los calmantes, por supuesto, ¿qué os creíais?). La actuación de *Shinji*, movido por su inherente tendencia antisocial, se muestra tan contradictoria que alcanza cotas de absurdidad inimaginables. Para quien la haya visto, sabrá lo que digo: si es que al niño este no le gusta el mundo de ninguna forma, ni con trabas sociales ni sin ellas. Pero personalmente no la critico mediante el típico argumento de "no se entiende", porque ése no es el caso: la crítico por su falta de profundidad (pretende mucho y en verdad ofrece bien poco) sólo comparable a **X**, la película.

Y hablando de **X**, la famosa serie de *Clamp*, y su versión cinematográfica. De nuevo nos encontramos con una factura técnica impecable, unos escenarios de gran belleza y una puesta en escena loable. ¡Pero el argumento es infumable! Más bien podríamos decir que el argumento es prácticamente nulo. Las señoras de *Clamp* preparan un bonito tablero de ajedrez (véase Tokio) donde colocan dos bandos de personajes enfrentados para que lo destruyan y de paso lo decoren con sus higadillos. Y encima nos vuelven a vender la moto con el típico y repetitivo argumento del Apocalipsis. Y eso es la película: sin ningún guión, sin diálogos interesantes o que realmente vengan a contar algo, los personajes irán haciéndose pedazos uno tras otro, añadiendo alguna escena sumamente violenta (sádica, diría yo) que además no me parecen justificadas. A ver, algunos dirán que en el cómic se desarrollan mejor los personajes y que es lógico que en una película, de menor duración, se pierda profundidad argumental. Pero señores, ¿no han visto **Akira**? Creo que con eso queda todo dicho.

En lo que se refiere a series de televisión, una de las que más me ha decepcionado últimamente ha sido **Utena**. Cierto que puede ser una serie entretenida, más si eres una chica de quince o dieciséis años (aunque también puede gustarles a los chicos), pero padece el síndrome **Evangelion**. Me explico, en **Evangelion** se utilizaba constantemente el argumento del Tercer Impacto para mantener la emoción, la sorpresa. ¿Cómo será el Tercer Impacto? Se preguntaba uno. ¿Será la simple destrucción de la tierra o un nuevo comienzo? ¿Morirá *Shinji* de un ataque de inferioridad o bajarán los ángeles a hacerse una operación de cirugía estética (o a buscar a un diseñador con algo más de gracia)? Pues en **Utena** se juega con la llamada revolución. Pero el pretendido misterio no lo es tal y el final decepciona incluso a los que les gustó la serie. Se pretende, de nuevo, estar vendiendo un gran guión, denso y misterioso, cuando en realidad es una serie como otra cualquiera. Como siempre, viene cargada de los habituales topicazos (mascota más o menos graciosa aunque fea, protagonista imbatible, amiga

plasta hasta la exageración, "mala" engreída y algo torpe, personajes masculinos afeminados...), añadiendo toques de aparente lesbianismo (¿será ésta la verdadera revolución? ¡Dios mío, qué atrevimiento! -_- Vamos, ni que fuéramos tontos). Y en cuanto a los personajes, carecen de una mínima profundidad psicológica, ya que se presentan obsesionados por un sólo motivo que parece regir toda su existencia (y además algunos son totalmente insoportables y estúpidos, como la *Himemiya* (*Tinuviel: Pues no sé si* Utena *es más soportable. Si hiciésemos una competición, estaría reñida* (*NdL: Yo las fusilaba a las dos por el bien de la humanidad y listos*))).

Tinuviel: Hay otra serie que, yo personalmente (y creo que *Thorin* secunda mi opinión), no puedo ni soportar ver más de 10 capítulos. Una de estas series, que otra vez la gente ha mitificado en contra de mi voluntad, es **Los caballeros del zodiaco**. La serie más repetitiva que he visto jamás. Siempre el mismo esquema: van luchando uno a uno para ir avanzando por los dichosos templos, uno se queda ciego unas doscientas veces, el otro con sus paranoias de madre congelada, uno que está a punto de morir y en el último momento le sale la fuerza milagrosamente... Creo que no hace falta que continúe, no merece la pena. ¡*Atenea*, dame fuerzas para olvidar esta serie!



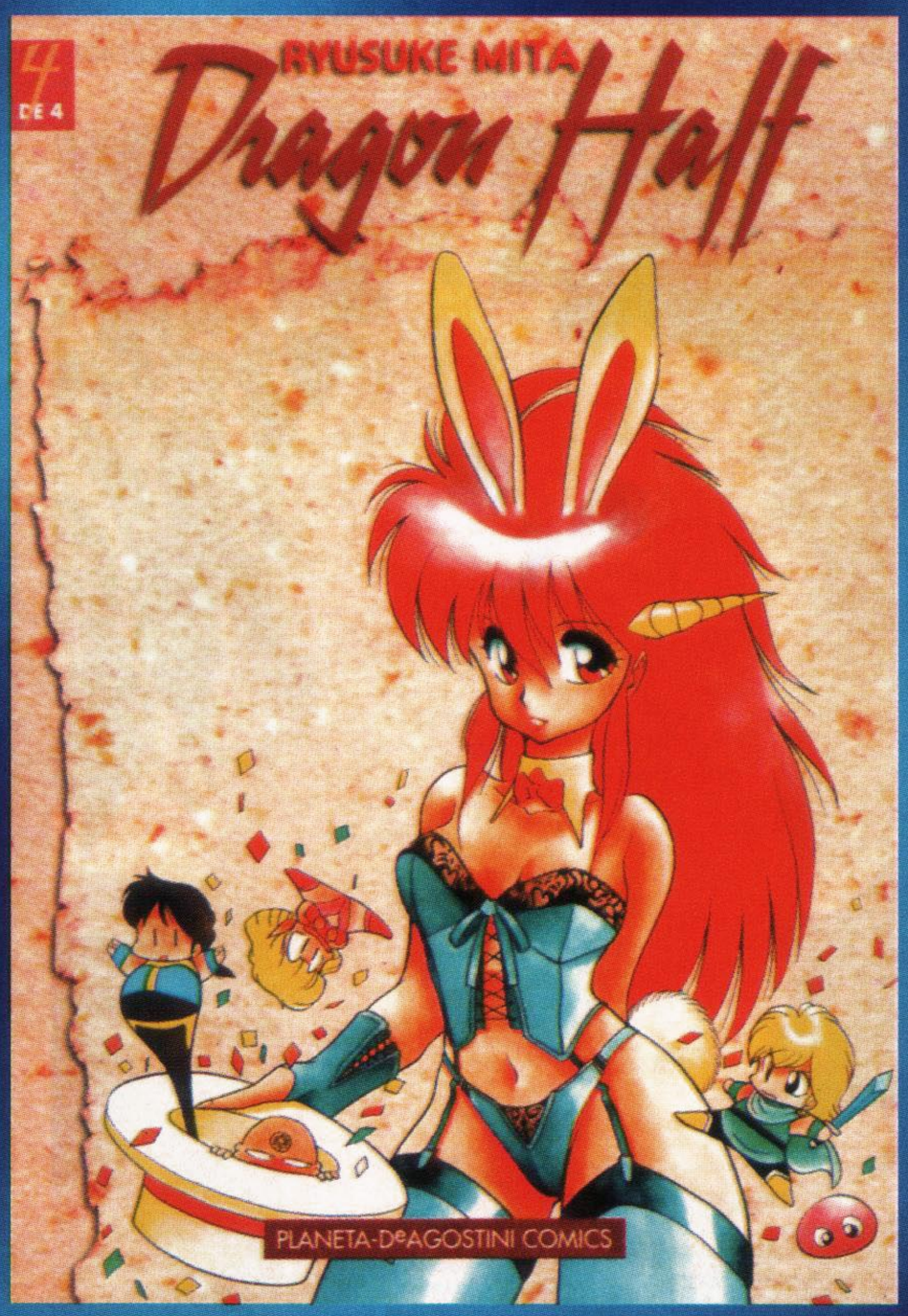
¿Necesitas papel de Water? Coge estos manga

No hay nada que dé más rabia que gastarse un "dinerete" en un manga y que después sea una basura. Encima que hay poco manga donde elegir, traen mucho que no vale ni para envolver el bocata del almuerzo (en parte por la mala calidad de las hojas, pues intentad poner un bocata entre unas páginas de algún manga de Norma Editorial y seguramente padeceréis una horrible muerte por envenenamiento).

Cuando empezaron a aparecer los primeros tomos gordos por estos lares, había uno llamado **Ashguine** del que apenas sabía nada. En un Salón del Manga, en Barcelona, si comprabas un tomo te regalaban otro, y curiosamente compré **Ashguine** y elegí como regaló **Pineapple Army**. Qué sorpresa al descubrir que el que había comprado era una mierda descomunal y el regalado un excelente manga. **Asguine**, de *Masaomi Kanzaki*, es la historia de un chaval que, junto a la chica de turno y un tipo bajito y feo, tendrá que enfrentarse a unas criaturas que están destruyendo Tokio con la ayuda de un lagarto gigante, el tal *Ashguine*. El protagonista, *Guenki Motoki*, se las da de héroe y protagoniza algunas de las frases más ridículas de la historia del manga. Un guión patético, sin interés alguno, para un solo tomo (menos mal) que nadie debería comprar.

Pero si hay un manga que odio especialmente este es **Dragon Half**, de *Ryusuke Mita*. En algunos sitios he leído a gente que decía que en un principio no les parecía una serie demasiado interesante, pero a medida que leían les empezaba a gustar sobremanera. Claro, después de gastarse un montón de pelas en comprar los tomos al final te convences a ti mismo de que te encanta. Es como el niño al que no le gustan las lentejas: si las come ochocientas veces, al final se acostumbrará a su sabor. Pero es que esta serie es un compendio de lo que no debe ser un manga humorístico (al menos a mi parecer).

Mink, la protagonista, es hija de un famoso héroe y una mujer dragón, con lo cual ha heredado cuernos y cola. Pero resulta que está enamorada de un príncipe, *Dick Saucer*, que es además un famoso cantante, y quiere volverse totalmente humana para enamorarlo. ¡Qué profundidad argumental! Los secundarios son tan patéticos y tan parecidos entre sí que cuesta distinguirlos, y ya no hablemos de los chistes: se basan, casi en su totalidad, en el típico chiste sexual, aparte de un montón más tan malos que parecen ideados por un niño que haya visto todos los capítulos de **Pokémon** (porque más o menos tienen un nivel de complejidad parecido). Encima el aspecto gráfico es deplorable. Vale que para acentuar el aspecto cómico el señor *Ryusuke Mita* haga uso extensivo de los SD, pero es que cuando el dibujo intenta ser algo más serio continúa siendo "súper deformado". Las poses de Mink *enseñando* sus "encantos" son vomitivas, con unas desproporciones flipantes que sólo muestran lo malo que es diseñando *Ryusuke Mita*. Y lo mismo pasa con otra de sus series, **Dark Hair Captured**. Claro que quizás a ti te guste su peculiar estilo, pero si eres del género masculino y cada vez que ves a *Mink* sientes que algo se rebela en tu entrepierna (como le suele ocurrir al pobre *Saeba*), entonces comienza a plantearte el hacer una visita al psicólogo.



Ya sé que a lo mejor te estás tirando de los pelos y por tus labios se derrama una espumosa y burbujeante substancia, pero cálmate: tus gustos son tuyos, y si te gustan estas series me parece fenomenal (no obstante, preferiría no cruzarme en tu camino, no vaya a ser que la tontería se pegue).

Jaime "Thorin" Munuera
Marta "Tinuviel" Munuera

¡CREO QUE HE VISTO UN LINDO GATITO!

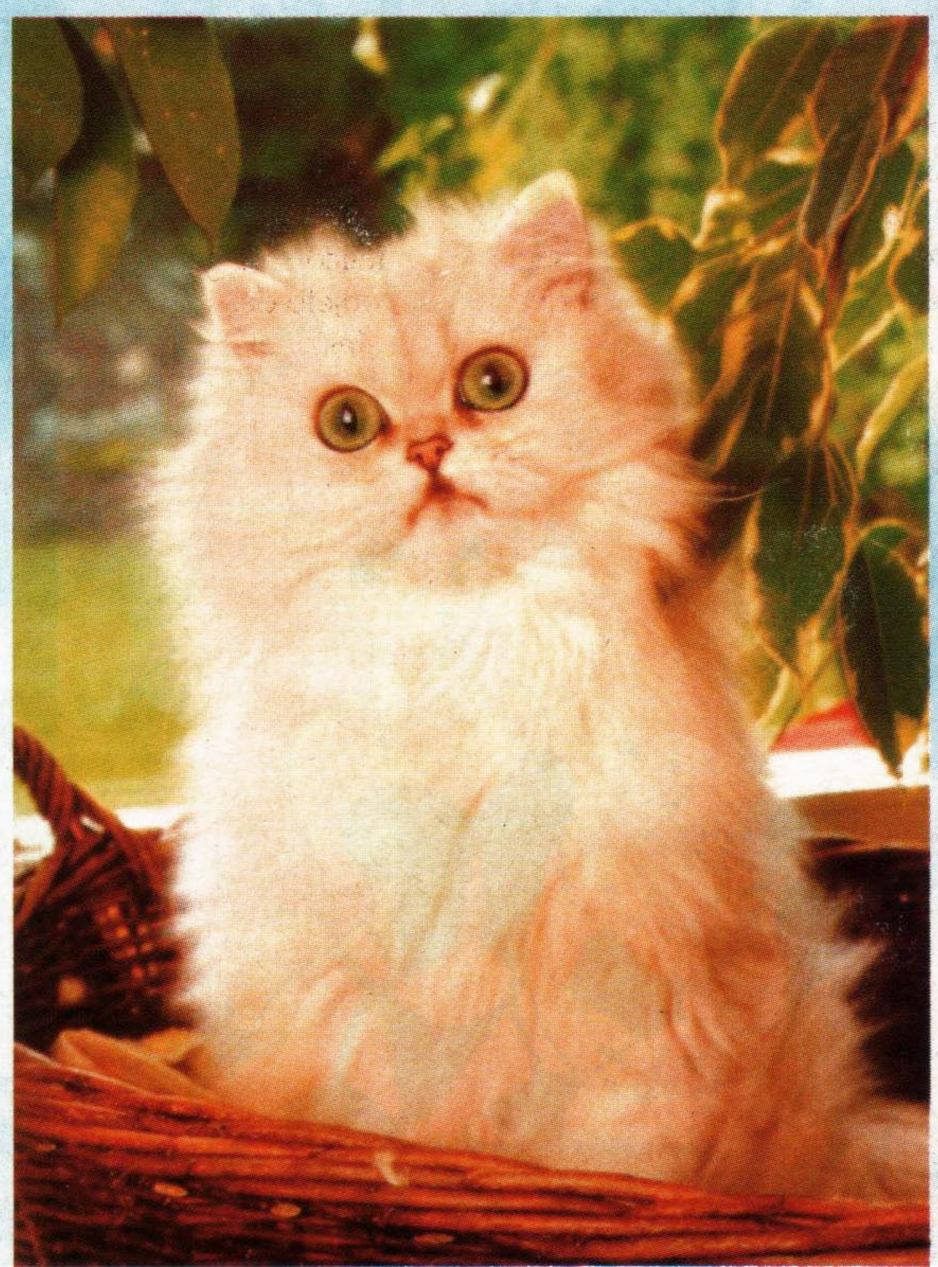
"- ¿De qué va este manga?
- Pues va de... bueno, son 4 chicos que llevan una... bueno, trabajan los 4 y son mayores... bueno, no son muy mayores, pero tampoco muy pequeños y luego también son asesinos... pero no son asesinos malos, porque están los asesinos malos y ellos son los buenos y..."

El Camino Perdido del Otaku

Es curioso cómo un hecho simple te puede cambiar la vida. Un día lejano encendí la televisión, vi a *Mazinger* diciendo eso de "¡Puños Fuera!" y ya quedé marcado como otaku para siempre (fue eso, o las katiuskas "made in tokyo" que mi madre me ponía de pequeñito, vamos). Del mismo modo, un día mi novia se encontró una camada de gatitos sin madre (nunca supimos qué le pasó) refugiados entre las piedras del jardín de casa de sus padres... y desde entonces adoro a los gatos y a los felinos en general. Criar a aquellos gatitos fue de las experiencias más increíbles de mi vida, en serio. Nunca había imaginado (a mí antes me daban un poco de respeto) que un gato fuese un animal tan complejo, inteligente y sensible. Y que me perdonen los amantes de los perros, pero un gato siempre será superior desde el momento que no hay gatos-policías.

El problema es que ellos tienen su propia agenda, igual que los seres humanos. Y hay mucha persona insegura que no soporta que un animal le mire como un mueble, en vez de como al rey de la creación (a algunos les miran como alimento ;-)). El caso es que me he puesto a pensar y resulta que en el manganime (y en el cómic en general) hay bastantes ejemplos de gatos maravillosos... aunque no tanto como los míos, claro :-)

Jingoro (**Kimagure Orange Road**): no necesito presentar a este gato afortunado entre los gatos. No sólo recibe todas las atenciones de las hermanas de *Kyosuke*, sino que ocasionalmente es achuchado por *Hikaru* y *Madoka*. ¡Y el tonto a veces no se deja! Ya sabemos que a ellos no siempre les gusta que les hagan mimos... pero *Ayukawa* es harina de otro costal.



Michael (**What´s Michael?**): una maravillosa serie de *Makoto Kobayashi*, que se emitió en España (con perdón) cuando todavía estábamos tod@s despistad@s y nadie la pudo grabar. No es otra cosa que las andanzas domésticas de un gato en un hogar común. Nos enseña una máxima fundamental de los gatos: no los puedes cambiar, solo amoldarte a ellos.

Luna, Artemisa y *Diana* (**Sailor Moon**): los tres (¿las tres?) son algo así como *Pepito Grillo*, pero en versión gatuna. Todo el día aconsejando a las Sailor para que luchen contra el mal, la injusticia y los helados a precios abusivos. De pesados que son ni gatos parecen, oye. Pero con esas minifaldas a la vista, cualquiera se descentraría, ¿no?

Shampoo (**Ranma 1/2**): se hundió en una fuente de Jusenkyô y emergió como una preciosa gata blanca. Si esta chica es una preciosidad como mujer, como gata es que dan ganas de comérsela. Y el tonto de *Ranma* que odia a los gatos, demuestra tan mal gusto en esto como en todo... ¡Nunca le perdonaré que prefiera a *Akane* y no a *Shampoo*! Mujer y gata en una sola persona; ¿se puede pedir más?

Hitomi, Ai y *Rui* (**Cat´s Eye**): bueno... ya sé que estas tres no son gatas ni por asomo, sino más bien ladronas, pero sus actividades tienen un aire muy... felino. Otra maravillosa serie, del *Maestro Hojo*, que también nos perdimos. Sólo he visto de ella episodios sueltos y no estaría mal que alguna cadena o productora la rescatase del olvido algún día.

Ahora que voy a cerrar el artículo se me ocurren muchos más nombres: *Doraemon, Felicia* (de **Dark Stalkers**), *Michyo* (**Hi Atari Ryoko!**), el ser-gato de **Please Save my Earth** y más. Pero cada gato es un mundo en sí mismo y necesitaría toda la revista para hablar de ellos... y no creo que a los jefes de *Lázaro* les hiciera mucha gracia :) Me voy a dar de comer a los míos. Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega (Curro)
curro2@wanadoo.es

Famosas series desconocidas

Sí, lo sé, esta manía mía de usar títulos cada vez más rebuscados algún día me va a causar problemas... puede que hasta llegue al punto de tardar más en encontrar un título atractivo para un artículo que en escribir el artículo en sí. Y si no, ya lo veréis, ya.

Bueno, una vez superado el peligroso momento de tener que comenzar el artículo de alguna manera, puedo tratar del asunto en cuestión que nos ha traído hasta aquí. Aunque no lo parezca, el tema es, una vez más, la cuestión de éxito, fracasos y todas esas cosas. De acuerdo, llevo por lo menos unos tres artículos hablando de lo mismo, pero la situación no está como para dejar un tema que todavía puede dar para un par de números más (al menos, mientras los siga habiendo). De un modo más específico, me gustaría reflexionar sobre lo que hace que determinados animes (etc) aparezcan en las revistas (quien dice revista dice revista profesional, páginas de Internet, fanzines... y lo que se os ocurra) de este país a veces llamado España (con perdón). Después de todo, se supone que éste es el primer paso del éxito.

Vamos a comprobar que estoy en lo cierto; hagámonos con una revista y pasemos a diseccionarla de la siguiente manera: apartemos aquello que se refiera a casos realmente relevantes, me refiero a los nuevos lanzamientos del *Estudio Ghibli* / *Hayao Miyazaki*, *GAINAX*, *Akira Toriyama*, *Masamune Shirow*, etc, o hasta de la enésima película de *Pikachu* y compañía, por qué no. Bien, ahora seccionamos (hablando teóricamente, se entiende) todo lo que se refiere a la reciente actualidad: **Rurôni Kenshin**, **Pokémón**, **Cowboy Bebop**, **Saber Marionette**... más cualquier otra cosa que sea una novedad. Después quitad las secciones fijas y la publicidad ¿Qué es lo que nos queda? Yo os lo diré: unos artículos que examinan determinados animes/mangas, desconocidos por el público en general y, la mayoría de las veces, recién aparecidos en Japón. Lo curioso es que da igual cuál sea la revista que se mire, (salvo Minami, por supuesto - ejem -) el objeto del examen siempre suele ser el mismo. Que si **Hunter x Hunter**, que si **DiGi Charat**, que si **Orphen**, que si **Nazca**... los ejemplos se reproducen prácticamente hasta el infinito (y más allá).

¿Y por qué?, os preguntaréis. Bien, los motivos no son muy serios, pero ya que hemos llegado hasta aquí (además, no me apetece cambiar de tema a estas alturas, la verdad) creo que podemos intentar razonar las causas juntos; al menos nos divertiremos. Veamos, las respuestas serían:

Porque en las revistas japonesas dicen que está muy bien. Si no fuera por el nimio detalle de que aquí nadie se lee las revistas japonesas, sería una buena razón. Lo que hace la mayoría de la gente es hojearlas, mirar los dibujitos y punto. Como mucho, he conocido casos en los que alguien se molesta en traducir determinados artículos para sacar información sobre tal o cual serie, pero nunca al revés (traducir toooda la revista para encontrar un artículo interesante). Por cierto, si alguien lee de verdad **Animages**, **Newtypes**, **AXs** y demás, que avise - ah, personas cuyo idioma materno sea el japonés quedan excluidas, lo siento - Porque en las revistas japonesas queda muy bien. ¿Veis? Esto es lo que realmente tendrían que decir según quienes. Hay gente que ve una ilustración muy maja y les entran ganas de hablar sobre la serie a la que pertenece. De hecho, puede que a veces se inventen la historia que corresponde a las imágenes... sólo así se explicarían ciertas reseñas que he leído por ahí (*NdL: No olvidemos a los lectores que, simplemente viendo una imagen o dos, piden como locos la serie sin tener ni idea de la historia o de cómo es, sólo porque los dibujos son chulos*).

Llama la atención, ¿verdad? Pues el manga está publicado en España (al menos una parte). Premio para quien adivine de qué serie se trata

Porque hablan de ella en las revistas americanas. El motivo por excelencia. Hace unos años, antes de la "explosión" de las revistas, el realizar un fanzine consistía en: A) traducir la información de **Animerica** y B) poner un/os artículo/s original/es. Con decir que a menudo se olvidaban del paso B, lo digo todo. Sí, sí, tú ríete, pero también esto lo he visto personalmente... Porque al redactor le da la real gana. Cierto es que queda un poco feo escribirlo, pero al menos es sincero. Si a alguien le apetece hablar de **Pigmalion**, **Hi Atari Ryoko!** o **Gekiganger**, allá él (o ella, o ello). Claro que a veces puede que haya una causa oculta por la cual alguien esté interesado en seguir un determinado anime. Vaya, me acaba de venir a la cabeza los artículos sobre **Getta Robo** (anime realmente desconocido donde los haya) en la revista Kame unos mesecitos antes de que *Dynamic SK* lanzase al mercado su OAV. Hay momentos en los que tener memoria es muy peligroso...

Veamos, no estoy diciendo que esté mal hablar de nuevas series. Lo único que me repatea es que hay quien cree que esto es necesario, por no decir obligatorio, por encima de otras cuestiones, a la hora de realizar una revista (o lo que sea). Por si eso fuera poco, la reiteración sobre determinados animes/mangas lleva al público <es decir, quienes están leyendo estas líneas> a creer que el objeto del análisis merece la pena. Se confía en la profesionalidad de los colaboradores y se piensa: "Si tanta gente habla de FFFFFF es que tiene merecer la pena". Y ya habéis visto que, a menudo, los tiros no van por ahí.

Lo que aún no me he logrado explicar es el motivo por el cual diferentes medios suelen coincidir a la hora de hablar de la misma serie desconocida casi al mismo tiempo. No sé: o bien todos sacan la información del mismo sitio, o bien todos se copian entre sí. Supongo que algo de eso debe de haber para que lleven un tiempo insistiendo con la tontería de **DiGi Charat**, por poner un ejemplo.

Jaime Ortega
kgw@ole.com

P.D: Iba a decir que cuando hablé sobre la relevancia de ciertas obras o autores, he tenido en cuenta su prestigio y/o el número de lectores que atraen, sólo eso, pero no me apetece; quizá otro día...

FANZINES

Hago este artículo en plena resaca salonera. Tengo dos noticias que daros. La primera es buena, las fanediciones se vendieron y tuvieron bastante éxito. Algunas no duraron ni siquiera dos horitas en los stands y la gran mayoría de faneditores vendieron sus mangas. La segunda noticia es mala: los fanzines de información no se venden y muchos ejemplares son los que quedan al finalizar el Salón. Una lástima teniendo en cuenta el esfuerzo y empeño que mucha gente pone en para que estos proyectos sigan adelante. De todas maneras, lo que sí está bien claro es que hay mucho material para reseñar.

Go! El dojinshi para otakus atrevidas

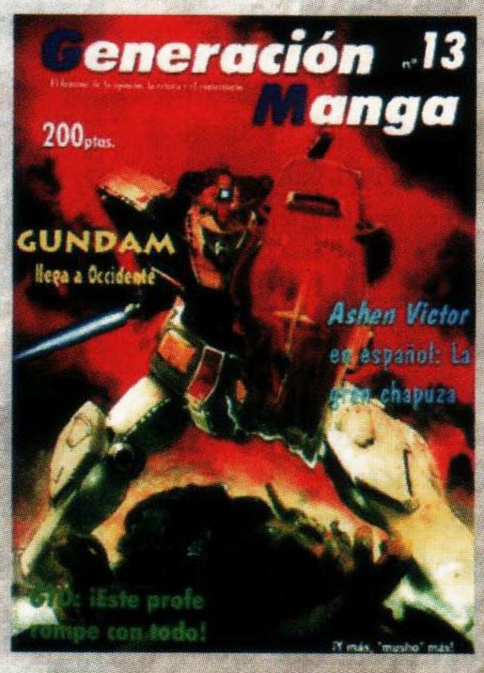
Nº 2 - 275 ptas
78 páginas - A5 - b/n
Después de un periodo de descanso, las Manga Girls vuelven a escena con un nuevo número de Go! En este número, al igual que en el de su debut, tenemos varios cómics de muy diversas temáticas. También hay artistas invitadas, cono *Silvia Raga* o *Vanessa Durán*, y muchas tiras cómicas y buen humor. Entre viñeta y viñeta tenemos varias secciones como ¡Te pillé!, Go on paper o el Go! Post.
Un dojinshi aconsejable para todos aquellos que quieran pasar un rato entretenido. Anímate y pide un número mandando una carta a:
C\Sol 142
08201 - Sabadell
galpower@mixmail.com

Monster

Nº1 - 350 ptas
88 páginas - A5 b/n
Hace ya unos meses, en la revista Dokan, apareció una reseña sobre una obra desconocida en España, pero muy famosa en Japón. Su nombre, **Monster**. Su autor, *Naoki Urasawa* (conocido por la emisión de **Cinturón Negro** en algunos canales autonómicos). El caso es que para este Salón apareció el primer número de este exitoso manga y el resultado fue muy positivo. Se trata de un manga adulto (pero no pornográfico) en el que la emoción y la intriga están presentes en cada una de sus páginas (y aún no ha llegado lo mejor). Un manga que promete y del que Planeta se está planteando la posibilidad de editar. Haceros con él, ¡ya! (de buen rollo).
m-bernabe@dreamers.com

Generación Manga nº 13

Nº 13 - 200 ptas -
36 páginas - A3 b/n
(Portada y contraportada a color)
Un veterano fanzine que finaliza su andadura. Las malas ventas, a lo que antes hacía referencia, entre otras cosas, son las causas que hace que uno de los fanzines más polémicos y antiguos del manganime deje de hacerse. A pesar de ser su último número, no han cambiado su forma de hacer las cosas y nos dicen adiós con artículos tan interesantes como el de **Ashen Victor**, haciendo hincapié en la traducción al español que tuvo, **GTO**, **One Piece**, **Gundam**, **Rurouni Kenshin**, **300** (cómic americano), artículos de cachondeo y mucha opinión sobre el mundillo. Es el último, así que no dudes en comprártelo.
C\Dr. Flemming, 50 4º dcha.
mariog@wanadoo.es

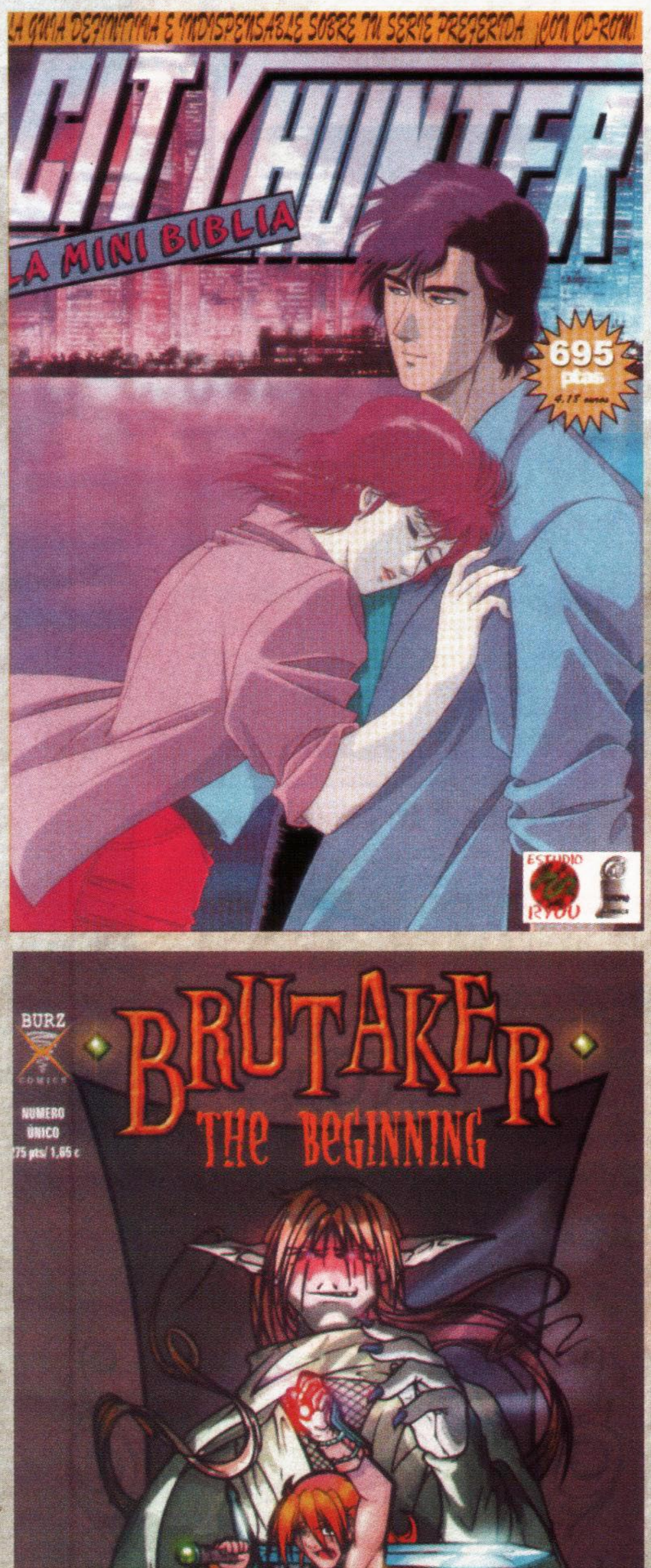


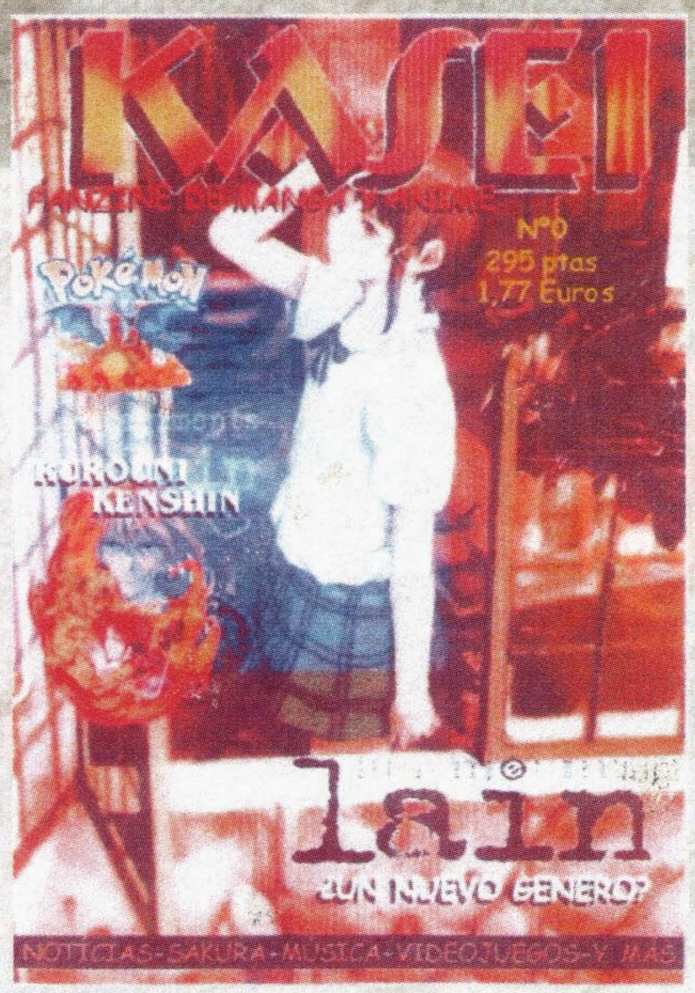
NOVEDADES:
Hay unas cuantas novedades en cuanto al tema de las fanediciones se refiere. La fanedición de **3X3 Ojos** sufrirá un retraso debido a que no tienen el tomo francés con el que poder trabajar. La fanedición de **Ranma 1/2** es posible que se cancele debido a que Planeta tiene la intención de proseguir con su edición (aunque no se sepa ni cuándo ni en qué formato) y la fanedición de **Nausicaä** que se quería sacar, deberá dejar pasar a la edición de Planeta (¡ya era hora!). Es posible que **Monster** corra la misma suerte, aunque aún no hay nada confirmado.

Por este mes ya es suficiente. Recordad que la mayoría de estos fanzines se pondrán a la venta en diversos puntos de la Península, así que no dejéis de mirar en vuestra librería especializada.

Ackman
ackman@mixmail.com

Bueno, y con motivo del salón y del gran número de publicaciones, vamos a hacer una página extra, aunque ya sin comentarios de los fanzines (no nos da tiempo a leerlos todos). Decir que de algunos todavía no hemos podido conseguir ejemplar (como del nº2 de **Santuario** o de **Ohayo**!), pero vamos, intentaremos que sean reseñados en breve. También incluimos, a modo de presentación, diversas publicaciones como la **Mini Biblia de City Hunter** o cómics de autores nacionales (a muchos de los cuales conoceréis gracias a Minami) publicados por diversas editoriales (esto no son fanzines, los podéis encontrar en librerías especializadas, pero es que tenemos que ayudarnos entre nosotros, ¿no?). Así pues, aquí tenéis un breve y desgraciadamente incompleto repaso al repertorio nacional.



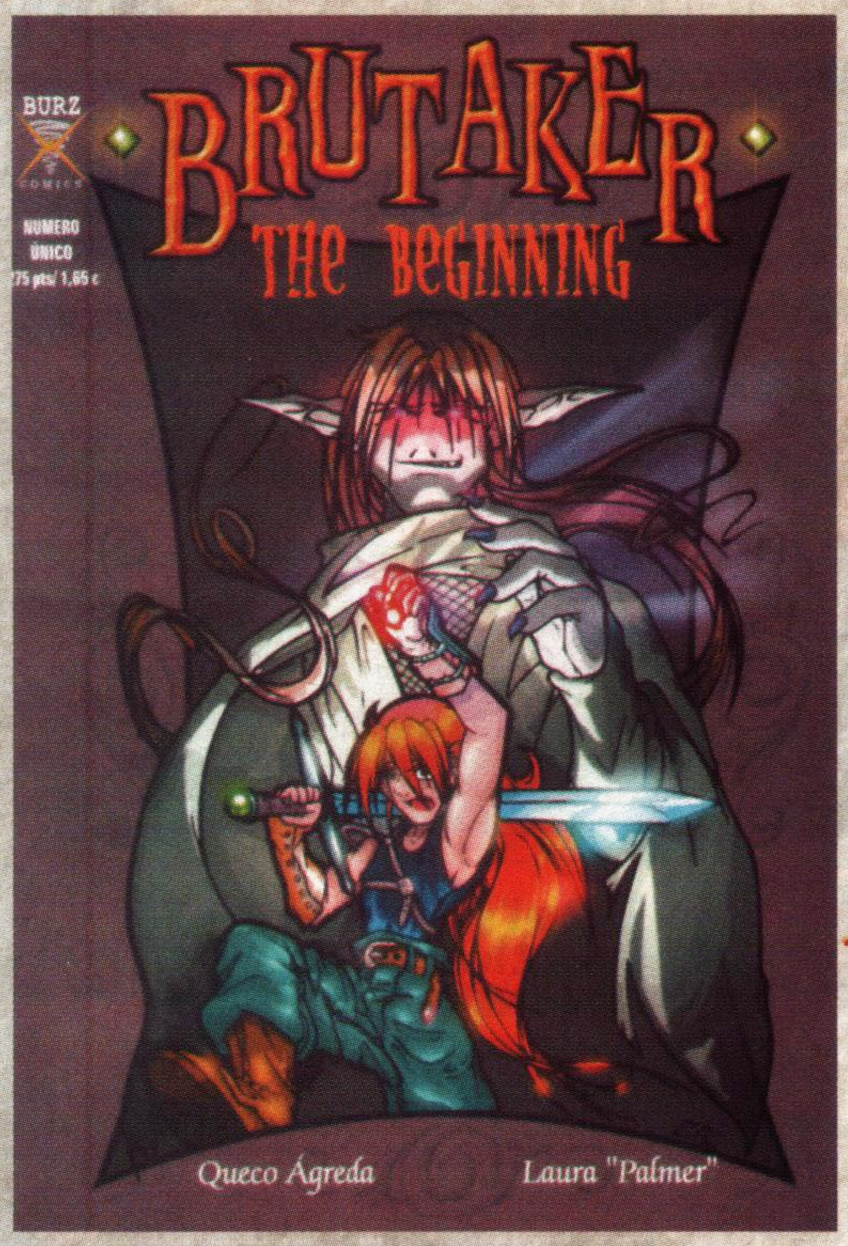


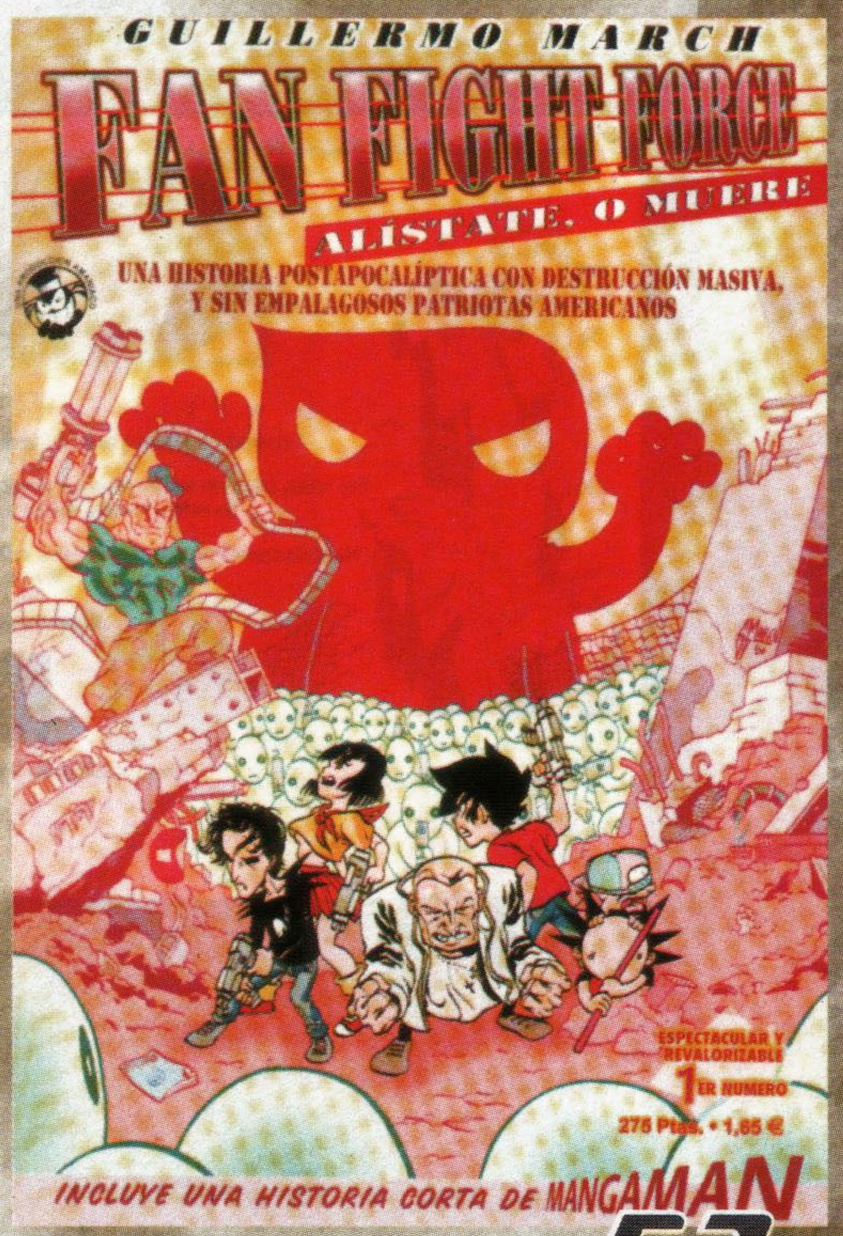
Kasei
Pascual O´Dogherty 4, 3º I.
11100 S. Fernando (Cádiz)

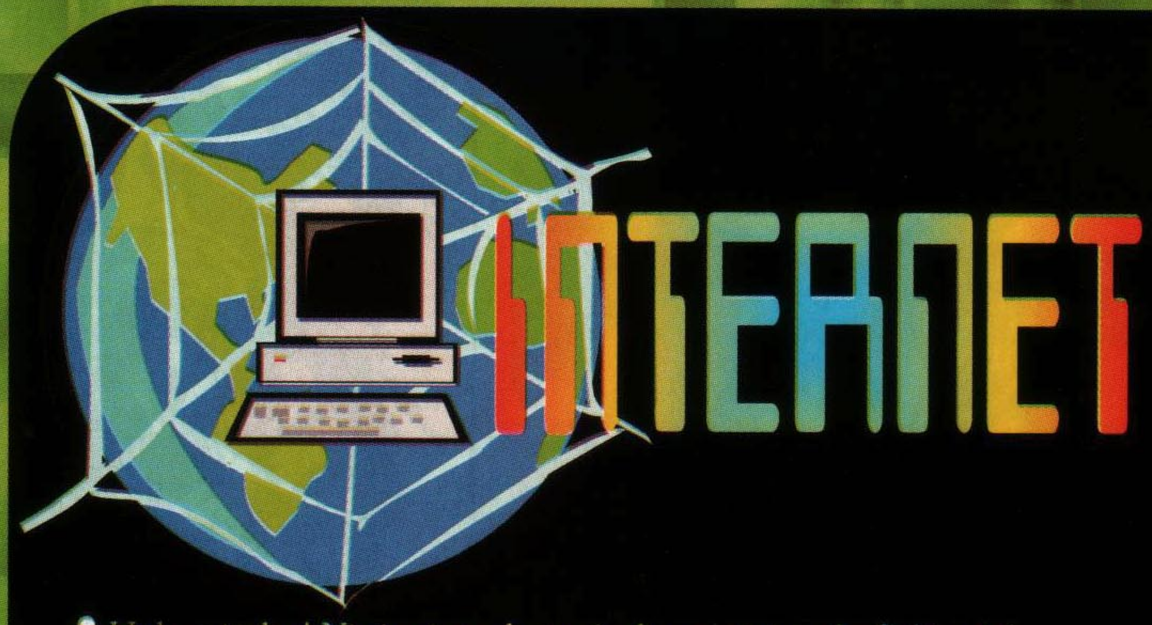
Sailor Fanzine
(Sin dirección para escribir)

Dcero
V/ Palma Arta 122, nº3
07500 Manacor (Baleares)
marauder@arrakis.es

Ramen Shukan
C/ Moises de León 37, 6ºC
24006 León







¡Hola a todas! Ni siquiera después de un ajetreado Salón del Manga como ha sido este último celebrado en Barcelona tenemos tiempo para el descanso (*NdL: ¿Te parece poco descanso los dos días que os di para que pudierais disfrutar del salón? Ah, redactores desagradecidos, cría cuervos...*). Este mes centramos nuestra búsqueda de nuevas páginas según las novedades que han aparecido últimamente o que estén relacionadas con reseñas que tengan lugar este mes en Minami. Así, esta vez nos acompañan **Card Captor Sakura**, **Detective Conan**, **Usagi Yojimbo**, **Angel Sanctuary** y **Raika**, además de nuestros habituales monstruos digitales y de bolsillo. ¿Empezamos?

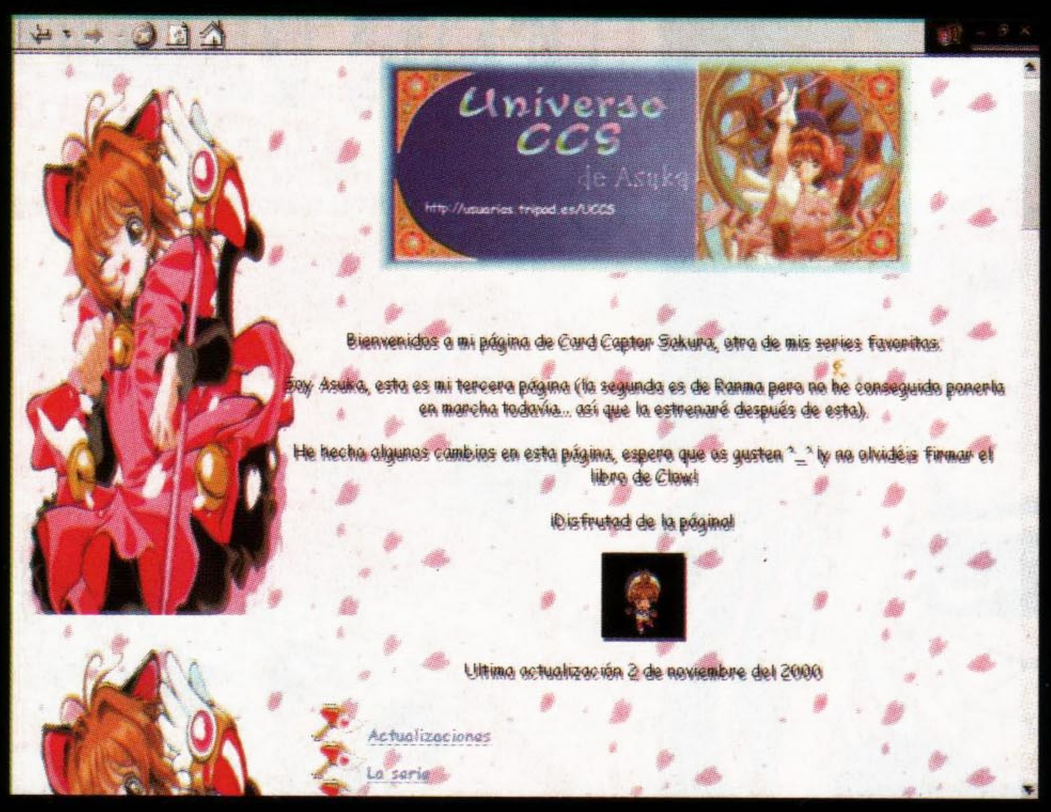
* Anime Web Turnpike Links

Para toda aquella lectora curiosa interesada en descubrir por su cuenta nuevas páginas y posibilidades, incluimos una nueva referencia al buscador de manganime por excelencia. Dos, en realidad. Y es que, dedicando páginas enteras de enlaces a series que cuentan con montones de seguidoras, no podían pasar por alto **Card Captor Sakura** ni **Digimon**.

Links de Sakura: http://www.anipike.com/ccsakura.html
Links de Digimon: http://www.anipike.com/digimon.html

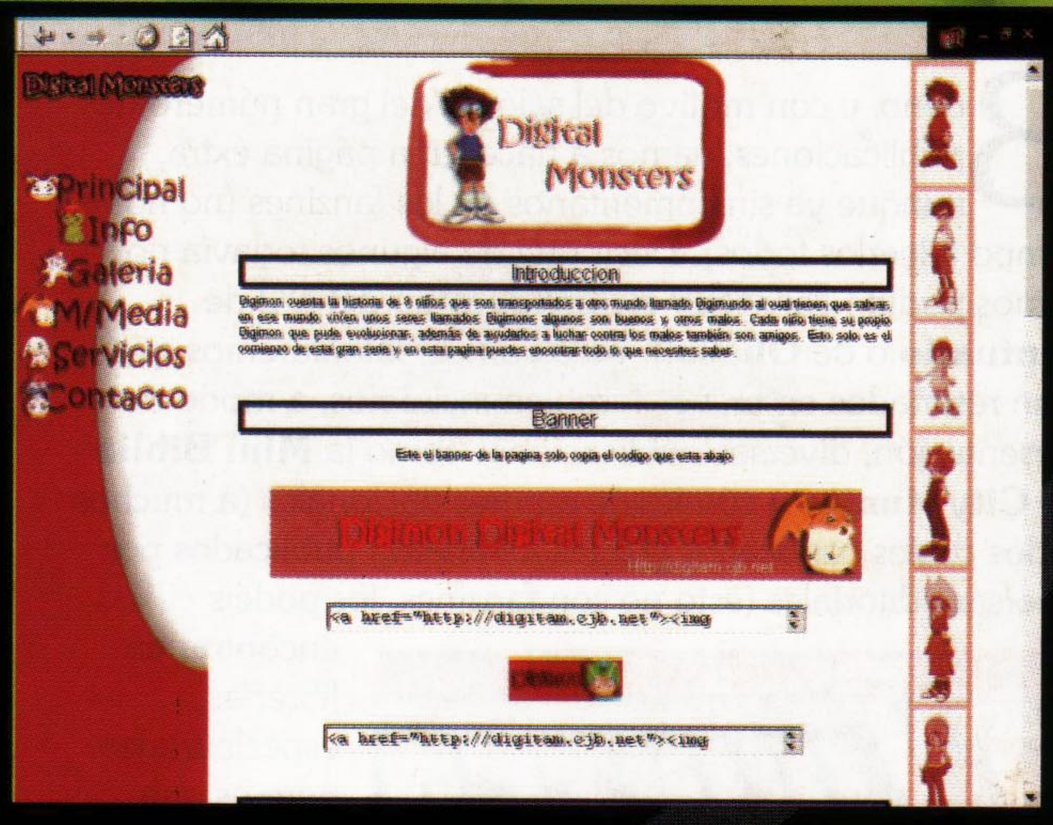
* Universo CCS de Asuka

Ya que mencionamos a la cazadora de cartas, aprovechamos para reseñar una web muy completa dedicada a la obra que protagoniza. Esta colorida página puede verse en castellano e inglés; y cuenta con más de 20 secciones que nos desvelan todos los pormenores sobre los que estemos dispuestos a querer saber más. Para amantes del shôjo manga, las magical girls, *CLAMP* o las cosas bien hechas. No tenéis excusa para no visitarla.
http://usuarios.tripod.es/UCCS/



* Digital Monsters Digimon

Con un título muy explícito, un diseño elegante y mucha información que ofrecer, esta página en castellano dedicada a **Digimon** es el complemento ideal a las ya reseñadas anteriormente en Minami dedicadas a los monstruos digitales. Dividida en

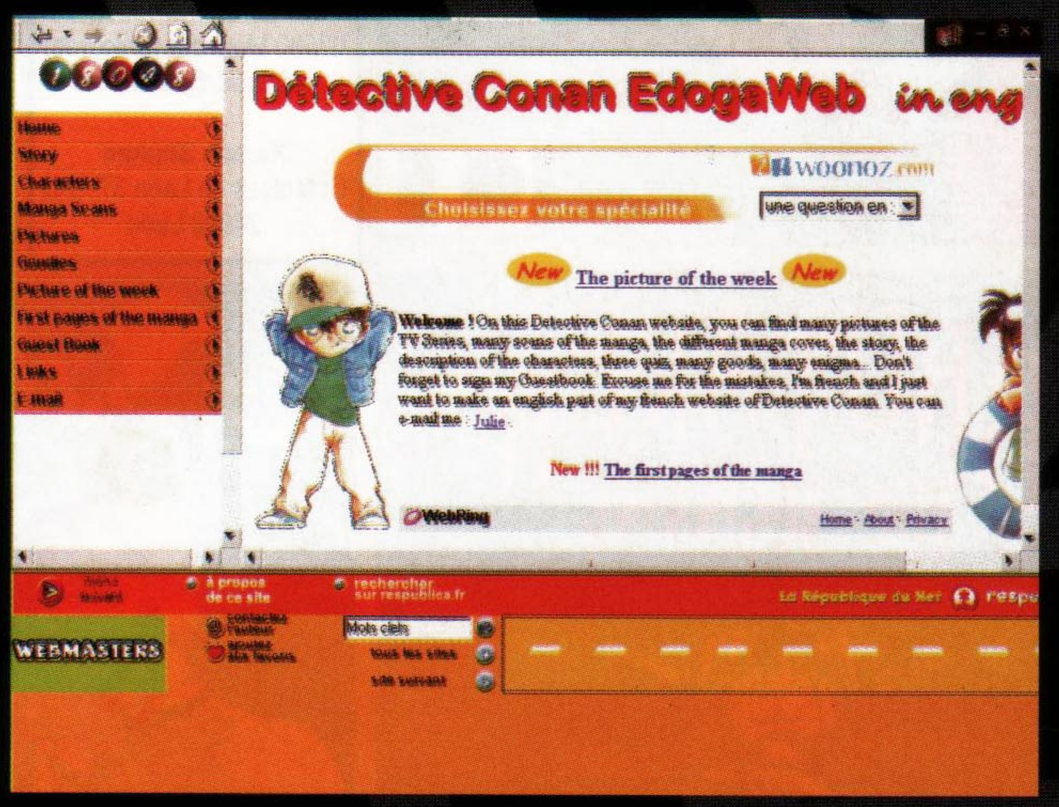


secciones que tampoco dejan lugar a la duda (Información, Galería, Multimedia...) es la opción del mes para las fans de esta serie.
http://digitam.cjb.net/

A continuación, y coincidiendo con la llegada del anime de **Detective Conan** a nuestro país (¡por fin! ^_^), os ofrecemos nuevos destinos dentro de nuestro periplo por La Red. Ponemos rumbo a un nuevo destino:

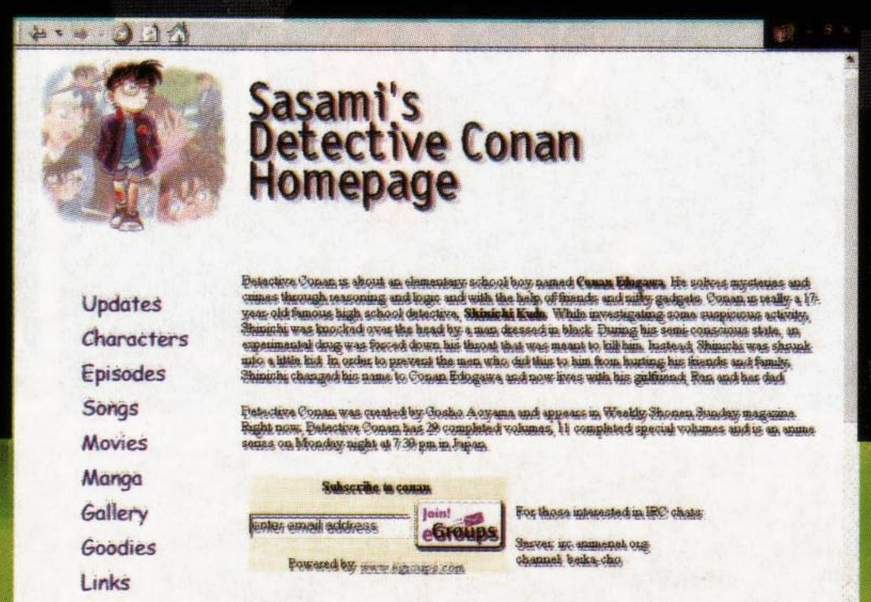
* Detective Conan EdogaWeb *in English*

Historia, Personajes, Scans (páginas sueltas del manga, portadas y FanArt), Galerías, Goodies, Links... son algunas de las secciones que componen esta página que también tiene opción de visionado en francés. Cuenta además con las páginas iniciales del manga de **Meitantei Conan** para que las que no han tenido la oportunidad puedan conocer las primeras andanzas de Shinichi Kudo.
http://perso.respublica.fr/dconan/



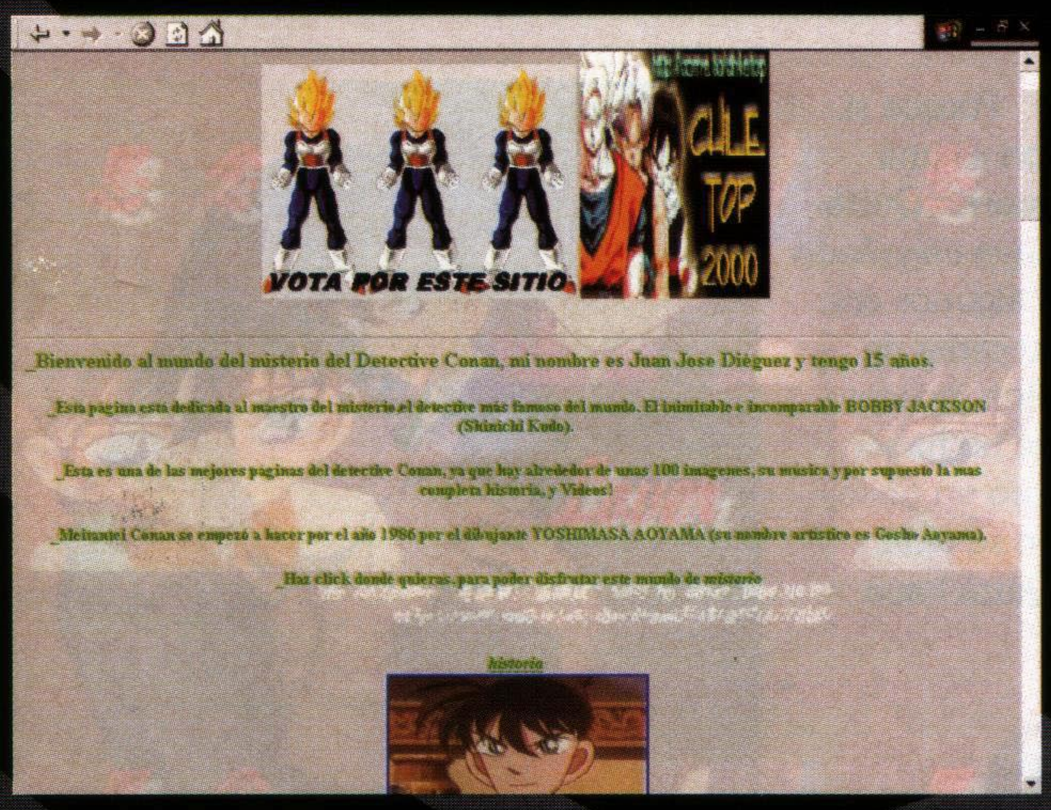
* Sasami's Detective Conan HomePage

Todo un clásico de internet. La página de Sasami dedicada al pequeño detective tiene mucho que ofrecer tanto para iniciadas en la obra de *Gosho Aoyama* como para aquellas que aún no la conocen. A destacar respecto a la anterior letras de canciones, reseñas de las películas, lista de correo propia, listado de episodios... En inglés.
http://sasami.megami.net/conan.html



* Meitantei Conan - Detective Conan

Afincada en Chile, la página web de Juan José Diéguez aporta su granito de arena y nos introduce en el mundo de misterio de *Bobby Jackson*, tal y como conocen a *Shinichi/Conan* en su país.
Destacable por encontrarse en nuestro idioma y por el material que ofrece: un juego de preguntas y respuestas, canciones, videos, skins de WinAmp... y secciones con información adicional sobre **Meitantei Conan**.
http://www.geocities.com/tokyo/Teahouse/9553/index.html

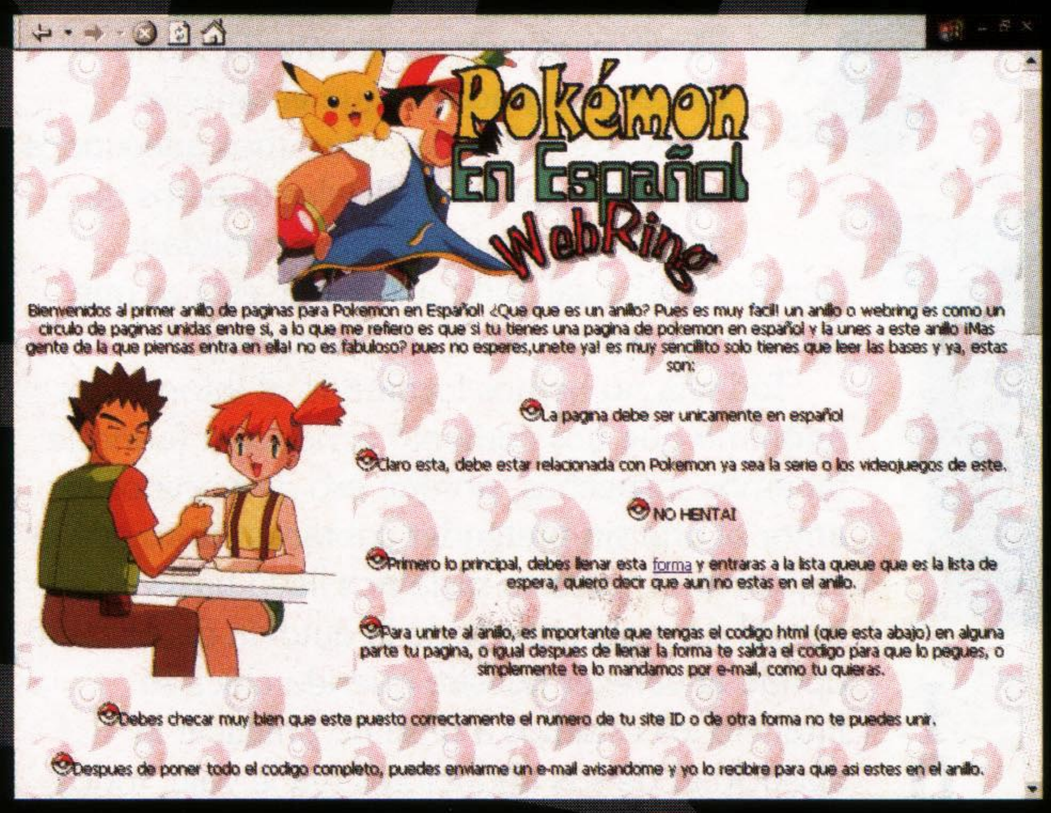


* Pokémon 2000 The Movie Official Website

De nuevo una reseña propiciada por un reciente estreno. En este caso, el de la película **Pokémon 2: El Poder de Uno**.
Dirigiéndonos a la URL indicada más abajo entraremos en la página oficial de la película, donde podremos jugar o comprar on-line, escuchar muestras de la banda sonora, informarnos sobre eventos relacionados, consultar el PokéDex... entre muchas más cosas. En inglés.
http://www.p2kthemovie.com/

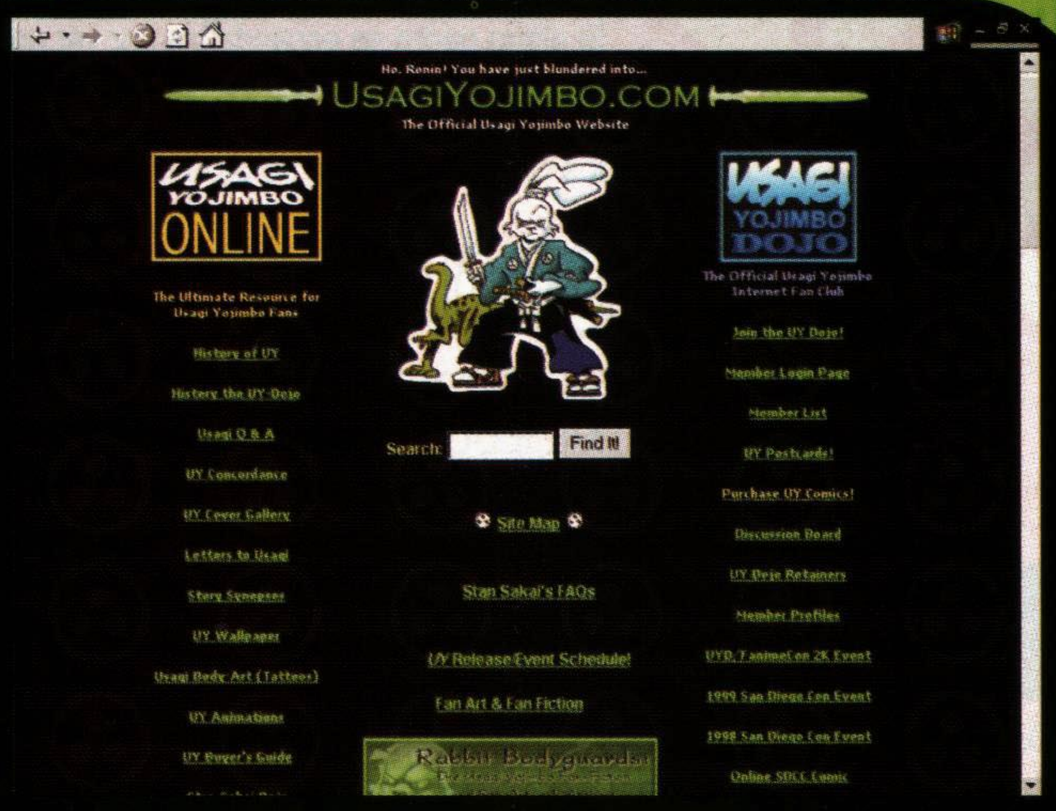
* Pokémon en Español WebRing

El primer anillo de páginas dedicadas a **Pokémon** en nuestro idioma. Ideal para toda aquella webmaster que desee darse a conocer y formar parte de un grupo de páginas web con una misma finalidad.
http://www.geocities.com/tokyo/field/5518/pokering.html



* The Official Usagi Yojimbo Website

Continuamos con más webs oficiales. Esta página está dedicada a la serie de samurais protagonizada por el ronin de **Stan Sakai**, y



como en contadas ocasiones, tiene demasiadas cosas que ofrecer como para intentar hacer incluso un resumen de sus contenidos sin temor a dejarnos algo importante. Y es que, con más de 40 secciones, no podremos quejarnos de perdernos un solo detalle. En inglés.
http://www.usagiyojimbo.com/

* Fallen Angel

Una página web dedicada a **Angel Sanctuary** que resalta, sobre todo, por su cuidado diseño. Cuenta con secciones como sinopsis del manga, entrevista a la autora, *Kaori Yuki*, galería de imágenes, fichas de personajes, links... Breve pero muy recomendable tanto para fans de la serie como para aquellas que quieran darle una oportunidad.
http://redrival.com/chieri/

* EX:Manga / Raika

Una breve reseña de **Raika** ofrecida por el magazine electrónico EX. Una oportunidad más de conocer la obra de *Fujikawa Kamui*. En inglés.
http://www.ex.org/3.2/24-manga_raika.html

Como siempre, dedicamos el espacio que nos queda a las páginas que vosotras, las lectoras, nos pedís que reseñemos. A las nuevas, les indicamos que estas peticiones se realizan a la cuenta de correo electrónico al final del artículo.

* Mint na Bokura

Nuestra amiga Meritxell (a la que pudimos conocer en el Salón, por cierto) nos ofrece visitar su página dedicada a la última obra de *Wataru Yoshizumi* publicada en nuestro país: **Somos chicos de Menta**. Una web breve con información sobre la autora, la serie, los personajes, galería y downloads.
http://mintnabokura.50megs.com/

No disponemos de más tiempo ni espacio, así que nuestra incursión por la Vasta e Infinita Red tendrá que aplazarse hasta el mes que viene. Recordad, tenemos una cita en estas mismas páginas. ¡Hasta entonces!

CJ González "Krestas"
krestas@terra.es

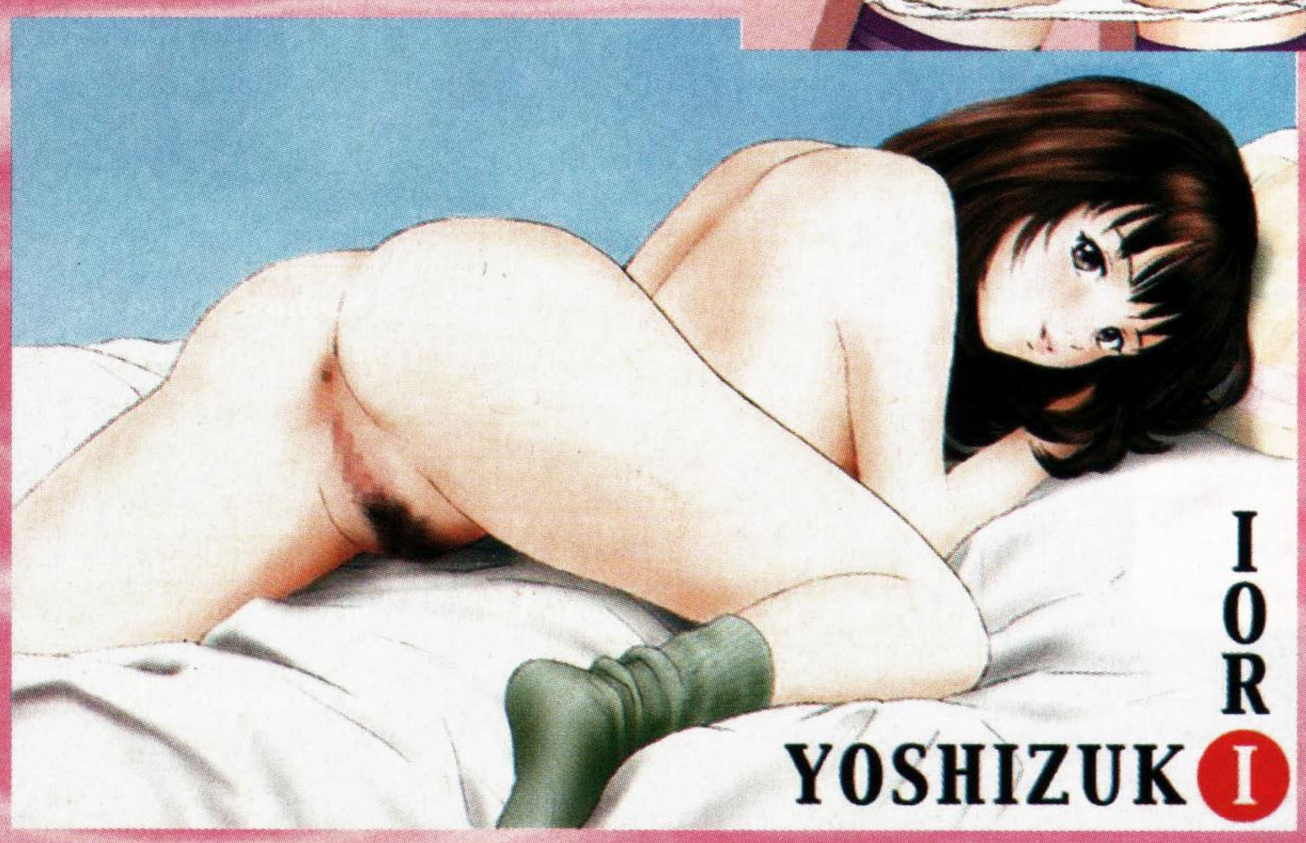
Si algún padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 934770250 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

GRAN ESCÁNDALO: UNA DE LAS PARTICIPANTES DE GRAN HERMANOTAKU EJERCIÓ LA PROSTITUCIÓN

Estalló la bomba. Nadie podía esperar que la dulce, tierna, inocente, casta y pura (aunque, eso sí, un poco pija) *Iori* tuviera un pasado tan oscuro y abrupto. Dado que según los datos facilitados cuando entró en la casa de Gran Hermanotaku tiene 16 años, nos cuesta creer que ya haya vivido tanto. Es posible, dados los tiempos que corren (no olvidemos los problemas que nuestro querido director ha tenido por su manía de irse a la cama con chicas guapas sin preguntar edades), aunque nosotros nos decantamos más por la posibilidad de que falseara los datos de su fecha de nacimiento (tal y como ya hiciera *Ania*). Y es que es lógico, si de las chicas de Gran Hermano dos eras prostitutas, una una guarrilla de las que se vende por cuatro duros con tal de aparecer en una pasarela y otra más se quedó embarazada a los 14 ó 15 años (no me acuerdo bien, tampoco veía tanto el programa), era de suponer que en Gran Hermanotaku ocurriera tres cuartos de lo mismo, pues al fin y al cabo el anime se supone que refleja la realidad (más o menos). Así, a nadie le sorprendió que *Utena* fuera una bollera recalcitrante, pues ya en su propia serie seria (toma juego de palabras) se demuestra en más de una ocasión que es una lesbiana de las gordas. Tampoco era sorprendente que *Asuka* fuera de las diosas del "pide permiso para respirar el mismo aire que yo" tan abundantes en por ejemplo la capital de España. Y creo que a nadie le pillará de sorpresa el pasado de *Iori*.

Porque sí, *Iori* es una guarra. Quizá haya engañado a algunos con su carita de niña inocente, de no haber roto un plato en su vida. Quizá haya engañado también a quienes la vieron en **I´´s**, donde tiene un trato con el *Kulotsura* para parecer como mucho pícara pero siempre manteniendo la inocencia, gracias a que el autor le introduce por ordenador unos adecuados sonrojos y unos artificiales intentos de ocultar sus bragas, pero la realidad siempre acaba saliendo a la luz. Y ésta es que *Iori* es una putiguarri. Y de las gordas.

Todavía no hemos localizado al informador anónimo que nos comentó el notición (aunque tenemos sospechas, porque eso de hacerlo por amor al arte sin pretender cobrar un duro por la exclusiva...), pero su pista nos llevó hasta un burdel de mala muerte de la autovía de Alicante, donde al parecer nuestra querida chica se financió los estudios a base de practicar la elasticidad de sus abductores (ya le vale, todos sabemos que la universidad es cara y que eso lleva a algunas chicas (tanto en Japón como aquí en España) a tener que prostituirse para poder pagarse los estudios, ¡¡pero un bachillerato público y gratuito...!!).



Como datos curiosos, sus clientes (todos reconocidos personajes del mundillo, aunque no diremos nombres para evitarnos problemas, juicios y todo eso) nos han comentado que su especialidad era no ya la apertura extrema de patas, sino el poner el culete en pompa. Al parecer, y según cuentan, su agujerito más pequeño podía perfectamente albergar al AVE desde la locomotora hasta el último vagón (me parece que hay una foto al respecto).

También nos comentan que era capaz de realizar los actos sexuales con las bragas puestas, pues según nos cuentan los clientes por más que se las quitaran e incluso arrancaran, mágicamente éstas volvían a aparecer. De hecho, se han sorprendido mucho de que en las fotos aparezca sin la mencionada prenda de ropa interior, y felicitan al fotógrafo por haber podido captar las breves milésimas de segundo en las que la chica estaba sin braguitas.

Desconocemos las repercusiones que ello tendrá dentro de la casa de Gran Hermanotaku, no sabemos si se las dará de sorprendida, humillada e indignada o si por el contrario afrontará las consecuencias de su ajetreada vida, tendréis que pasar la página para saberlo, pero de momento aquí podéis ver las fotos, que hemos pagado los buenos duros que costaba la exclusiva para poder publicarlas en esta vuestra revista favorita. De hecho, y si todo va bien, irán acompañando este texto.

Poco más, ya que nosotros sólo queríamos comprar las fotos que se hizo en aquella época para poner la noticia en la portada y así vender más revistas, ahora es cosa vuestra decidir si es comprensible, perdonable o simplemente importante que esta chica sea una golfa de cuidado, reflejando vuestra decisión en los votos, pues no olvidemos que sois vosotros los que decidís quién se va o deja de irse de la casa más famosa de todo el manganime.

Matsuyama

PD: Este artículo va dedicado a *Shintaro Izumi*, pues sin su arte no hubiera sido posible hacerlo. Muchas gracias.

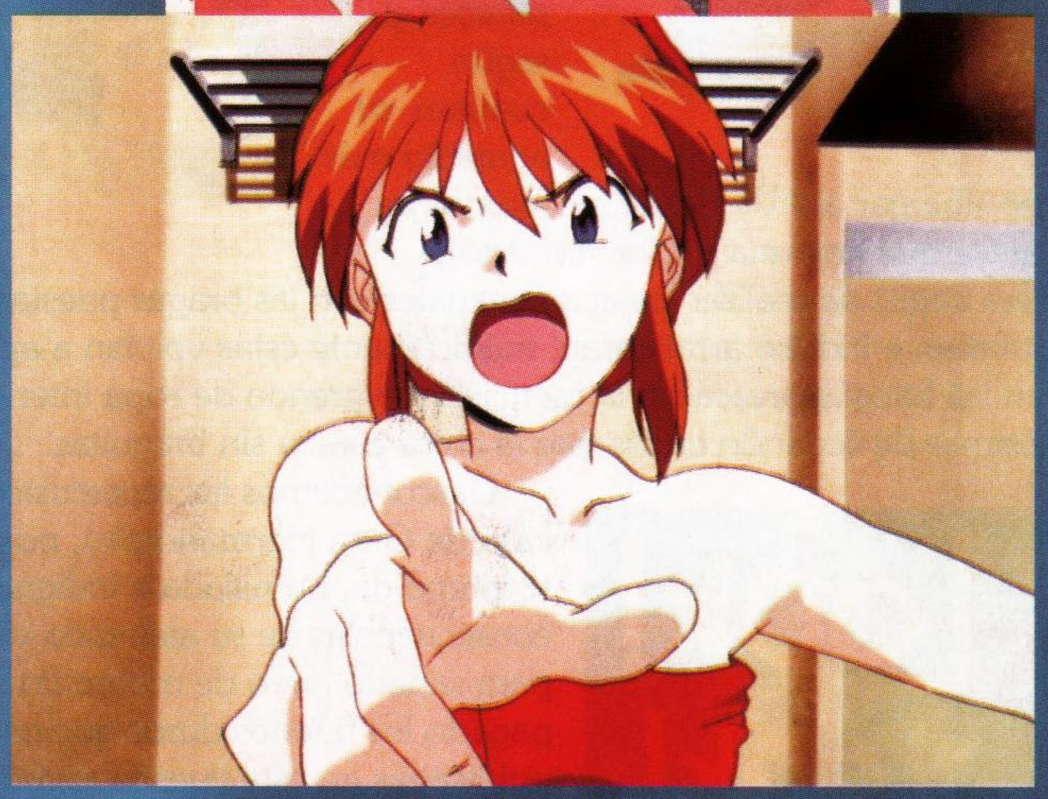
GRAN HERMANOTAKU

Hola, soy Pakouji Milá. Bienvenidos a Gran Hermanotaku, bienvenidos a la vida otaku en directo. Volvemos, un mes más, con una de las secciones más demandadas de Minami. Han sido treinta días desde que se produjo la expulsión de Utena, Ranma y Gokuh. Éste último parece que todavía no se ha enterado del funcionamiento del concurso en el que se metió, pues desde que salió de la casa no hace nada más que pedir el comodín del público... (y claro, Chichi aparte de la paliza que le ha dado, ya está preparando los papeles del divorcio, como era de esperar...). A Ranma le ha importado un pimiento salir, no como Utena, que ha pasado un mes desconsolada debido a que no se esperaba el fenómeno frikisocial que se iba a crear con esta sección (nosotros tampoco), aparte de que no dejó claras, al público otaku, muchas cosas sobre ella. ¿Qué habrá sucedido en la vivienda con sólo Asuka, Kenshin, Iori y Ryo conviviendo entre sus paredes? Os dejamos con los mejores momentos del mes...

Iori, en el baño, empieza a desmaquillarse antes de echarse a dormir. Se mira al espejo, totalmente orgullosa de su físico, y repite para sus adentros que ella va a ganar. Kenshin entra sigilosamente para mear, seguido por Asuka que mira con una cara de muy mala ostia a Iori y se acerca para "hablar" con ella...

Asuka: Oye, tú, pija de mierda. Dime qué es lo que te traes con Ryo ahora mismo.
Iori: ¿Yo, o sea, yo? ¡Tú! ¡¿Qué es lo que te requetetraes tú con mi corazoncito?!
Asuka (cogiéndola del pechete): ¡¡Eres una zorra!!
Iori: Oigh, ordinaria...

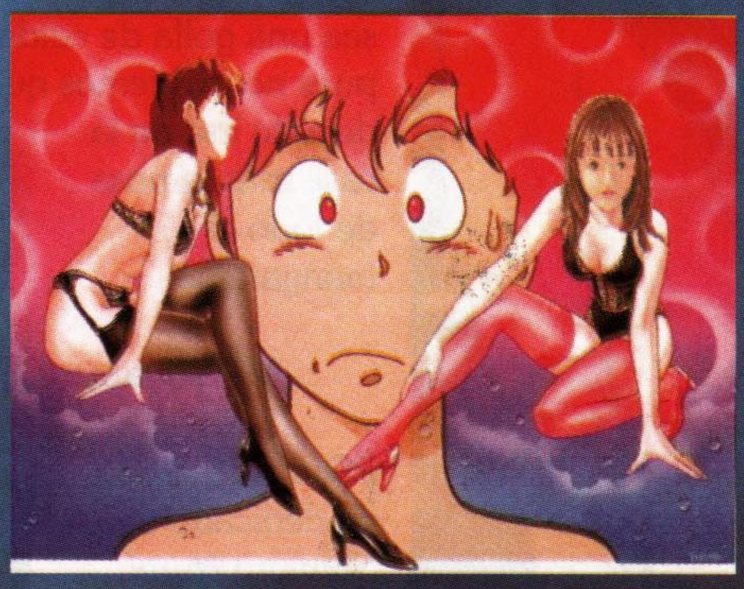
Empiezan a tirarse de los pelos. Rápidamente Ryo acude al baño y, esquivando las uñas que vuelan y con mucho esfuerzo, las separa.
Ahora empieza a darse cuenta de las verdaderas intenciones de las dos chicas hacia él.



Asuka: Ryo, querido. ¡Deja de tontear con Iori! Yo te quiero más que ella y soy mil veces mejor. ¡¡Yo te pegaré martillazos todos los días!! Elígeme a mí.
Iori: Oye, o sea, déjame a mi novio... A ver Ryo, te lo juro, de verdad que yo te superadoro más que ella, pero... ¿quién te gusta más? ¿por quién te decides?
Ryo (después de pensar cuál lo dejaría más satisfecho en la cama): ¡¡Os elijo a las dos!! Eso, ¡¡a las dos!!
Asuka: ¿¿Qué?? Eso nunca...

De repente viene un ruido muy raro del WC...

Asuka: ¿Qué coño hará el pordiosero vagabundo ése en el water?



Iori: ¡Ah!, nada, es que como todo lo tiene con filo invertido se las ve negras para atinar... ¡¡pero sigamos con lo nuestro!!
Ryo: Pero... ¿No nos podemos mudar a Oriente Medio y vivir los tres juntos, más mi secretaria...?
Iori, Asuka: ¡¡¿Tu secretaria?!!

Cambiamos de vídeo porque la discusión fue demasiado larga para las dos páginas que tenemos. Ahora, Iori habla con Kenshin, sentados en el jardín...

Kenshin: Iori... ¿no crees que Gokuh era el que debía ganar? ¿no era él el que más se lo merecía? Estoy empezando a odiar el funcionamiento de este concurso.
Iori: No, yo creo que estaba súper claro que Gokuh tenía que súper largarse, o sea. Además, odiaba el pelo rizado que dejaba su cola por toda la moqueta, gastaba toda mi laca y mis tintes de reflejos rubios... argg, o sea, menos mal que se ha ido, me tenía súper requete súper harta, te lo juro.
Kenshin: Bueno, si tú lo dices...

Kenshin se acerca a palpar el agua de la piscina, se ve reflejado en ella y repite para sus adentros que él va a ganar.

Asuka y Ryo están aburridos...

Asuka: Uff, qué rollo. Echo de menos mi EVA, tan chulo él...
Ryo: ¿EVA?, ¿tú también coleccionas muñecas hinchables?
Asuka (abranzándole): Nunca te enteras de nada, amor... Oye, ¿por qué no jugamos al Mus? Por aquí Lina se dejó olvidada una baraja...
Kenshin (que los ha estado oyendo): ¡Venga Asuka, reparte que os voy a meter un palizón de narices con mi técnica secreta Mustten Musurugi!

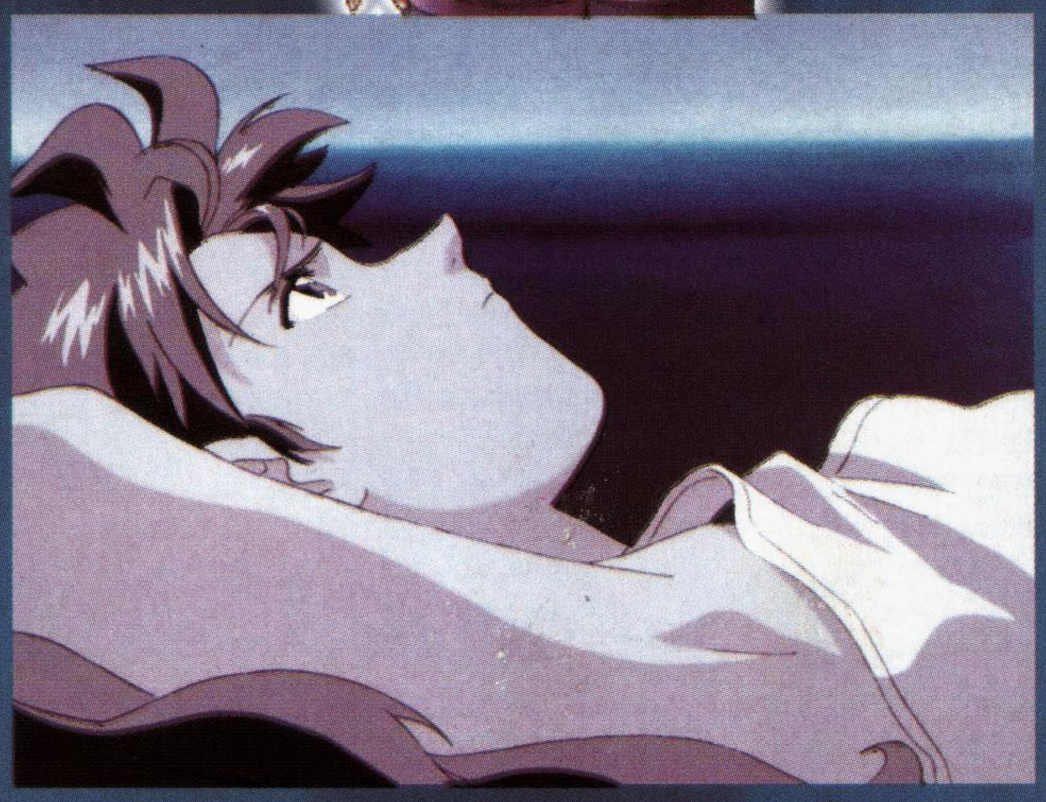
Ryo (fijándose detenidamente en las cartas): Jope, si que es rara esta baraja... Por no tener no tiene ni palos, ni tías en bolas con rombos ni na de na. No sé cómo cojones vamos a jugar...
Kenshin: No veas, jugar con esto va a ser más complicado que leer un manga de Norma sin que se te caigan las hojas.
Asuka: Que nos lo digan a mí y a Ryo que hemos estado dentro soportando el terrible olor del papel...
Kenshin: Gracias a Diox, yo estoy en Glénat. ¡Je!
Iori, muy curiosa, se acerca al grupo de jugadores. Cada dos pasos se produce una pequeña ventisca que deja ver sus vistosas braguitas...
Iori: Dejadme ver esa baraja... Mmm, ¡ah!, estas cartas son las que Lina robó a una cría con patines que iba con un osito horrible amarillo con alas que hablaba en sudaca, o sea, justo antes de entrar en la casa. Diox, os lo juro por papi Katsura que yo creo que estas son ¡¡Las cartas de Clow!!
Pakouji (en off): A ver, ¿me oís? En las reglas de Gran Hermanotaku se dice bien claro que no se pueden traer juegos de mesa a la casa, así que dejad esas cartas en la despensa inmediatamente pues acaba de venir toda la troupe de Card Captor Sakura preguntando por ellas y Lázaro no da abasto para fregar los inmensos charcos de aceite que van dejando por el suelo. ¿Vale?

Ryo se encarga de devolver las cartas. En el pasillo, se ve reflejado en una baldosa y repite para sus adentros que él va ganar.

Llega la prueba mensual. Este mes tendrán que realizar un musical. Cogerán de una urna unos papelitos al azar, en los que viene escrito el cantante que tendrá que interpretar cada uno. Asuka es la primera en coger...

Asuka (abriendo su papelito): Uff, qué gilipollez de prueba. A ver, por aquí pone "Tamara...".
Iori: Guau, que súper suerte. ¡¡Qué románticas sus canciones!!. "Si nos dejan, nos vamos a querer..."
Asuka: ¡Que no, pava! Que aquí pone "Tamara del Paco Porras", la del "No Cambié, no cambié , no cambié..."
Kenshin: Ostras, qué gozada. ¡¡Me encantan sus canciones y su belleza (NdP: interior, supongo)!!

A Iori le toca hacer de Lethicia Sabater, a Ryo de Julio Iglesias (coinciden en que ambos dicen haberse tirado a más de mil mujeres) y a Kenshin de su Camilo Sexto (y él encantado). Desde luego que viendo esto uno llega a la conclusión de que el destino está prefijado, Hitomi Kanzaki.



Ryo en el confesionario...

"¡Hola chicas seguidoras de Gran Hermanotaku! Quiero que sepáis que cuando salga de la casa ya nos veremos. ¡Macizorras! Un besazo a todas. Joder, no sé qué decir, ¿Súper? Bueno, que estoy un poco confuso con esto del triángulo amoroso, porque yo ya vi Kimagure Orange Road y allí no se moja mucho, y también como buen salido me compro I"s y allí tampoco se moja. Así que no quiero ni triángulos, ni pirámides ni pollas de esas. A ver como me las apaño. Ya me lo decía mi abuelo, los triángulos amorosos son sólo para la cama... Y ya que estamos en la "sala de critiqueo", aprovecho para decir a los de Planeta que I"s está mal traducida porque la versión española no recoge lo muy pija que es Iori en su vocabulario... Y por cierto, Súper, ¿Kenshin es una tía o un tío? Es que si es una tía está muy buena y...."

Asuka está en la cocina fregando los cacharros, se refleja su imagen en una cacerola... se mira y repite para sus adentros que ella va a ganar. Iori está, muy contenta, fregando el baño...

Iori (cantando): "Ebribadi, yeeeeh, bak yur badi, yeeeh, ebribadi...". Jo, qué chachi, como molan los Bakestritbois, o sea.
Asuka (desde la cocina) : Pija estúpida, ¿quieres hacer el favor de callarte, que me pones de los nervios?
Iori: ¡Que me dejes! ¡Que en esta casa ya no quiero más disputas!
Asuka: ¡¿Qué me has llamado...?! ¿Puta? Ahora te vas a enterar....

Dejamos esta escena a medias por su alto contenido de violencia, no sea que la gente vaya a pensar que el manga es violento...

Asuka se dispone a dormir. Su habitación se ha quedado vacía desde que se fueron Lina, Gokuh, Yuu y Usagi. Los demás inquilinos que permanecen en la casa ya ha empezado a difamar sobre la "Maldición Asuka": persona que duerma a su lado, persona que sale expulsada.
Antes de irse a la cama se acerca a la habitación donde duermen los demás. Cuando se está acercando se da cuenta de que están Ryo e Iori conversando. Se para a escucharlos con cautela para no ser vista, detrás de la pared de la habitación...

Iori: Ryo, ámame a mí. "Yo te consolaré", como diría la amiga de mi prima Moemi. Te quiero con toda mi alma, o sea, con todo mi ser.
Ryo: Pero es que... Asuka... es más... "liberal". Sí, eso, más "liberal".
Iori: No, es que... Yo soy más libertina que ella. Te lo prometo. Lo que pasa es que Utena me acosó y he estado un poco rezagada sexualmente. Pero yo soy mejor que ella, y no sólo en la cama, te lo juro de verdad.

Ryo: Vale, te creo... pero eso necesita demostración ¿no? ¡Je, je!
Iori: ¡Claro, claro! ¡No perdamos más el tiempo, o sea!

Asuka se ha sentido muy dolida con lo que acaba de oír. Es la primera vez que podemos observar a la chica en esa actitud tan depresiva... y empiezan a darle otra vez yuyus raros que le hacen hablar del fin del mundo y paranoias similares. En el camino hacia su habitación se encuentra con Kenshin (que ha estado unas semanas bastante distanciado del grupo, por cierto), al cual le cuenta todo lo sucedido. El samurai accede a dormir esa noche con ella, lo necesita. Antes de acostarse, Asuka se sincera... "Si este mes sale Iori de la casa, que alguien me agarre porque le voy decir `jódete, jódete´", afirma la chica haciendo un corte de manga (nunca mejor dicho).

Ahora, antes de la conexión en directo, tenemos que llamar urgentemente a Iori al confesionario porque Lázaro nos ha traído unas noticias muy importantes del exterior. Resulta que en la sección Hentai (la Interviú Otaku) acaban de aparecer unas fotos que la chica Katsura se hizo en pelota picada. Como ello puede tener consecuencias muy graves para el personaje, hemos decidido saltarnos las reglas y avisarle del escándalo que se está formando a su alrededor...

Iori (algo asustada): Hola súper Súper. ¿Qué pasa? ¿Ha pasado algo malo? ¿Ha vuelto la lagarta de Itsuki con Ichitaka?
Pakouji: No, mira Iori. A ver, cómo te lo diría... Pues que en la sección Hentai han sacado algo muy fuerte sobre tu pasado. Han salido unas fotos que...
Iori (muy tensa, llorando): ¡Oh! ¡¡Dios mío!! ¿Cómo me puede pasar esto a mí? Yo, que no le he hecho ningún mal a nadie... ay, Dios Dios... Osamu Tezuka, nuestro Dios, ayúdame. ¡¡Es que no me lo puedo creer!! ¡¡Que me hayan echo esto a mí!!
Pakouji: Iori, tranquilízate. De verdad... que no pasa nada. Te lo decíamos por si deseas salir de la casa y aclarar cosas o prefieres quedarte. No te obligamos a nada.
Iori: ¿Cómo me puedes decir eso? Ahora no me queda más remedio... Es que, snif, no me lo puedo creer. Mi familia, mis amigos... Dios... Snif... Y por un error de juventud... Algo que pasó hace tantíiiiiiiisimo tiempo...
Pakouji: Esto... pero... ¿no tienes AHORA 16 años?
Iori: Todo por un error de juventud, ¿qué van a pensar mis amigos, mi círculo social...?

Debido al fuerte shock, Lázaro se ve obligado a bajar al confesionario y aportar ayuda psicológica y moral a la muchacha.

Lázaro (agarrándole la mano): Venga Iori, no te preocupes. Todo se va a solucionar, confía en mí.
Iori (se abraza a Lázaro): Esto no me puede ser verdad, no puede ser verdad. Me tengo que ir y aclarar cosas.
Lázaro: Mira Iori, quédate las pocas líneas que quedan para que Pakouji finalice el número de este mes y después nos largamos tú y yo, ¿OK? Ya verás como todo se soluciona...

Ambos se miran y empieza a caer a su alrededor, misteriosamente (pues no tenemos ningún tipo de artefacto que lo produzca) infinidad de plumitas, rayitos y estrellitas de diferentes colores.

Bueno y después de este duro acontecimiento (no todo iba a ser humor... ^_^U, a mí hasta se me ha salido la lagrimilla...) vamos a decir el nombre de los personajes que tienen que abandonar la casa este mes. Ya todos reunidos en el salón, sin comprender en absoluto las lágrimas de Iori, se disponen a escuchar el veredicto de los lectores:

Pakouji: Bien chicos. Este mes no todo han sido alegrías y para colmo ahora vamos con los resultados de las votaciones, según los cuales se tiene que largar de la casa... en primer lugar Iori (con una descomunal diferencia de votos, casi todos de chicas (y sospechamos, sólo sospechamos, que "esa" foto que se filtró ha tenido bastante que ver con esto)). Lo sentimos Iori, pero sabemos que tú vas a ser fuerte y conseguirás superarlo todo con el apoyo de Lázaro (ummmm... y no quiero juegos de palabras con el verbo y su parecido con cierto sustantivo que todos conocemos, que esto es serio, la pobre está desconsolada). Y, para rematar la faena, se tiene que largar también Ryo Saeba (con pocos votos, pero más de los que tienen Asuka o Kenshin). Lo sentimos por ambos. Tenéis cinco minutos para despediros.

Iori vuelve a llorar desconsolada. Ryo la agarra fuertemente contra su pecho y salen por la puerta dónde se ven miles de frikis que los aclaman.

Asuka, celosa y confusa, está muy enfadada con la expulsión de Ryo... pero le desconcierta ese llanto de Iori. No sabe qué pensar... Sin quererlo, se está preocupando por, según ella, "la pija de mierda", ¿la echará de menos? Kenshin parece estar muy afectado por el culebrón que se ha montado este mes y se pone a entrenar duro en el patio pronunciando las palabras "Pakouji, te voy a matar...".

Nosotros nos tenemos que ir y dejar, de momento, la casa. Pero bueno, ¡alegrad esas caras! No os preocupéis que **Gran Hermanotaku** finaliza el mes que viene, cómo no, en Minami. Miradlo por el lado bueno, sólo faltan 30 días para saber el ganador... y TÚ eres quién lo decide. Atención que cambia el modo de votación. Ahora tenéis que votar al personaje que queréis que gane. Repito, tenéis que votar a vuestro favorito para ganar. ¿Asuka o Kenshin? TÚ DECIDES. Envíanos tu voto por e-mail a la dirección que aparece debajo de mi firma o por carta a la revista (o, si llegáis a tiempo, en el propio salón del manga). ¡Ah! Y si todavía tenéis ganas de más, pasad por www.aresinf.com/minami, que por allí tendréis un enlace con la página oficial de esta sección (con muchísimos más datos y detalles que por problemas de espacio no se pueden poner aquí). ¿Quién será el ganador? ¿Te vas a perder la final de Gran Hermanotaku...?

El Gran Hermano Pakouji
(con mi fiel Laz en la mesa de control)
X6234124@fedro.ugr.es

Terry Gilliam

Dossier y filmografía

Bret Easton Ellis

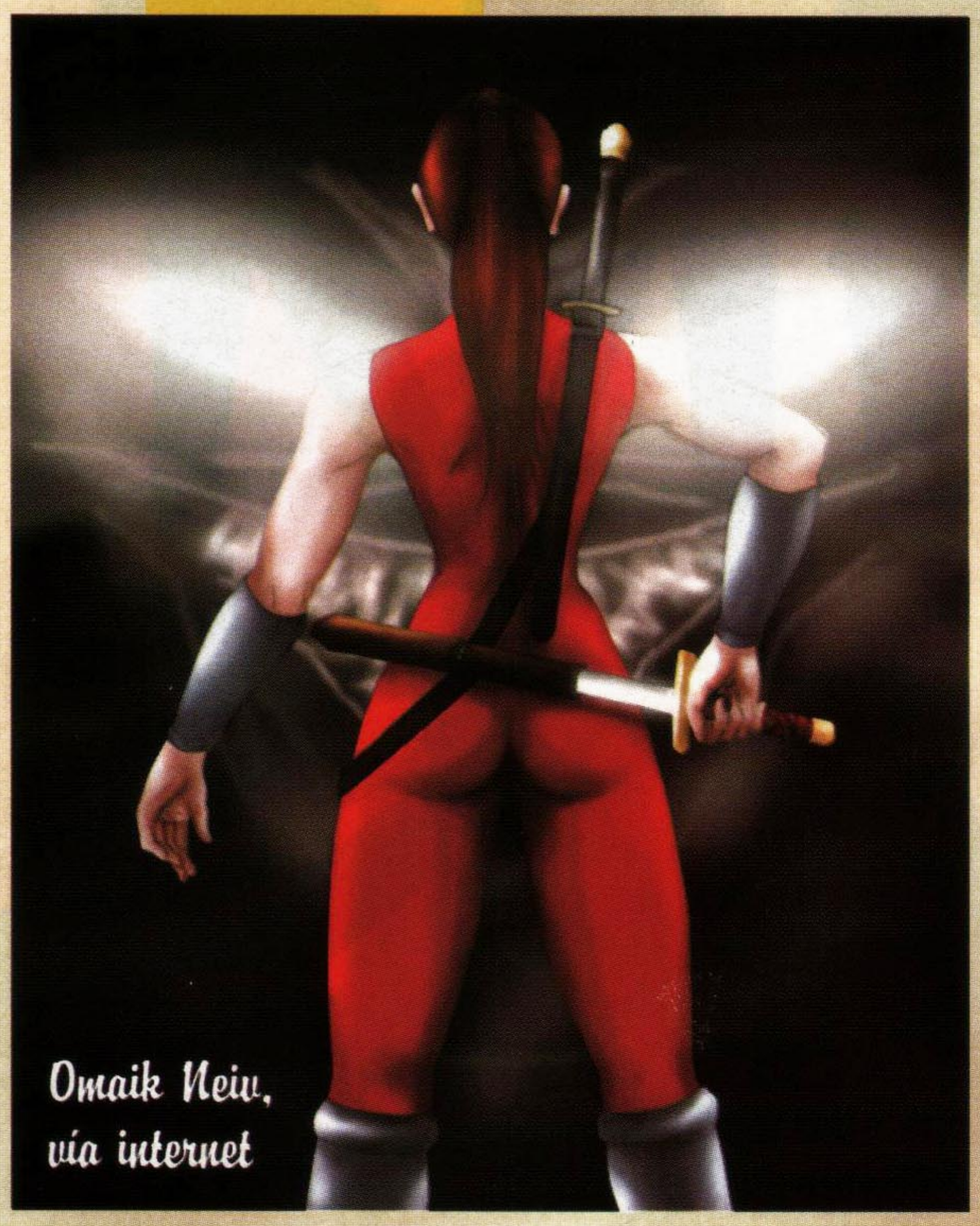
Sitges 2000

South Park
Serie B
Dinosaur
Babylon 5
Steranko
Slice of life
Diablo2
Cerdañola Blues
Meet the Feebles
Anne Rice

Cine · TV · Cómic · Internet · Música · Libros · Vídeo · DVD · Humor

NeXuS 21

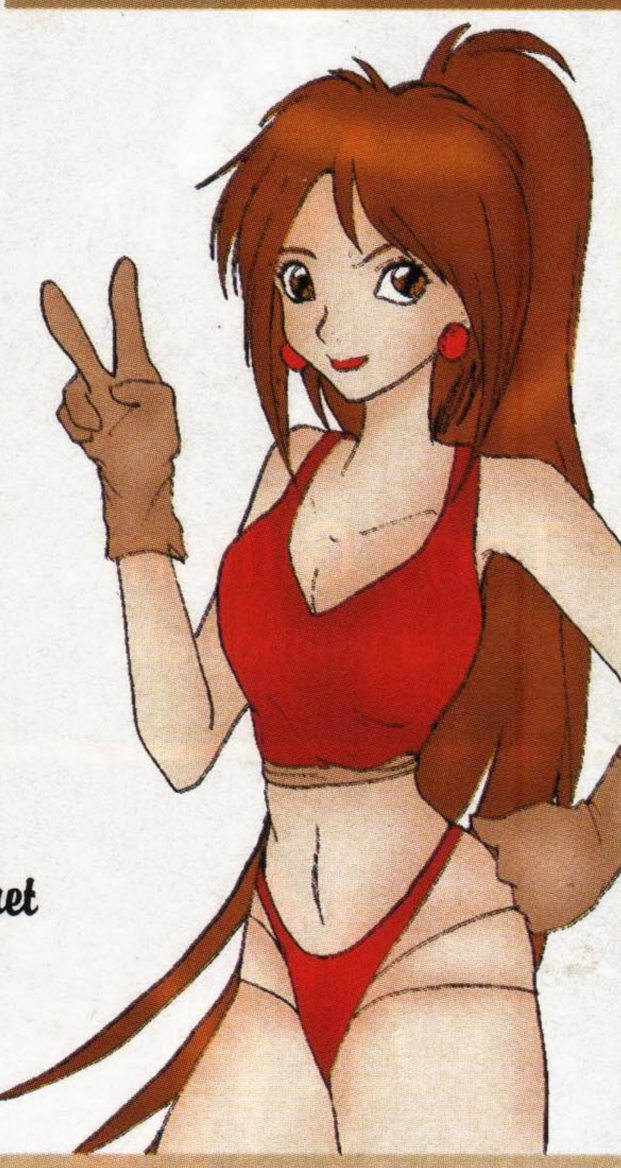
¡Hola a todos! Este va a ser un correo bastante especial, no hay palestra (que se está remodelando), hay más dibujos que de costumbre (porque a partir de ahora intentaremos dar más salida a vuestras colaboraciones)... pero lo más importante es que a partir del mes que viene Minami contará con un nuevo encargado (más concretamente nueva encargada) en la sección de correo (y no será el único cambio), por lo que éste será el último de vuestro humilde servidor Asuma Shinohara. Han sido más de dos años realizando esta sección de la revista líder en el mundo del manganime español,



Omaik Neiv, vía internet

leyendo vuestras cartas, recibiendo vuestros dibujos... e intentando resolver vuestras dudas en esta vuestra sección. Pero bueno, dejemos las despedidas para el final, que es lo habitual. Vamos con las cartas de este mes.

Deedlit, vía internet



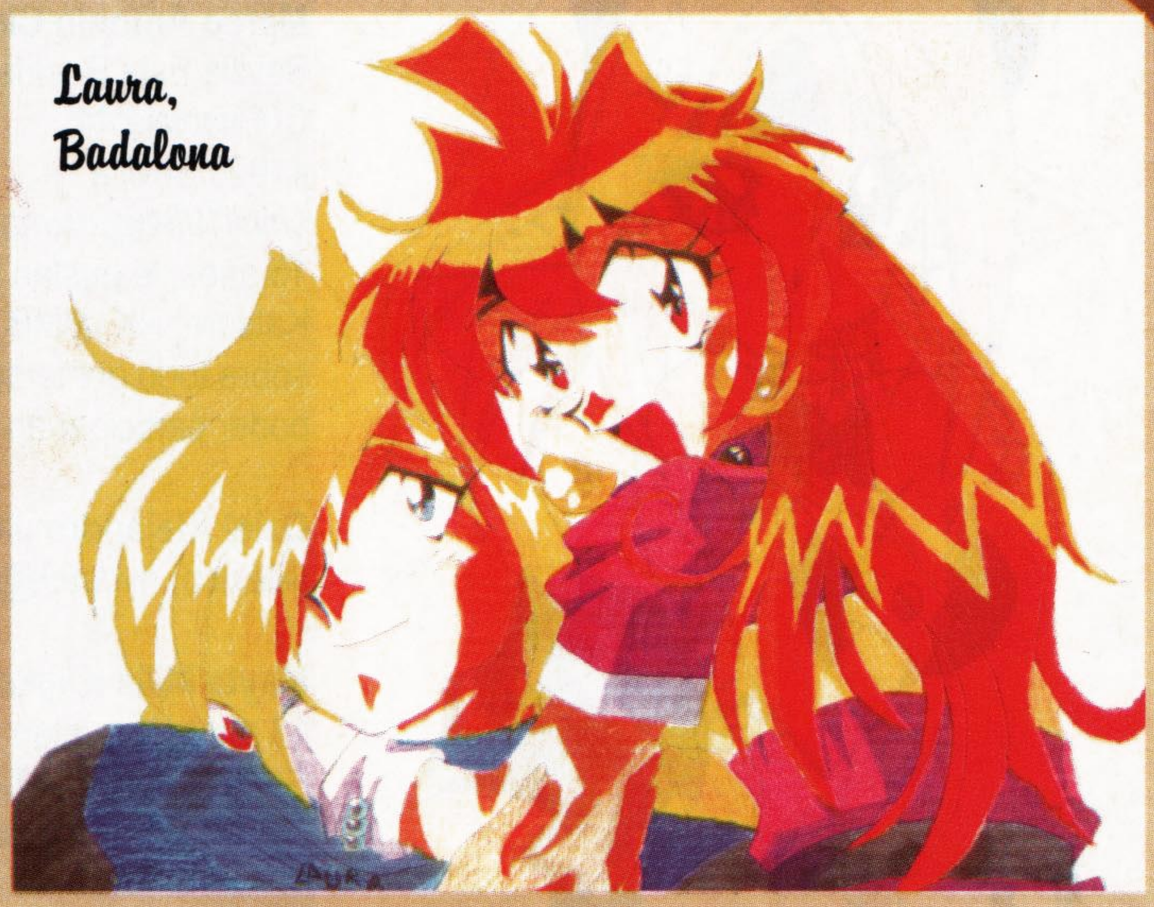
Patricia Martins (Segorbe, Castellón)
Patricia nos escribe bastante enfadada, concretamente enfadada con las editoriales en España. Se queja, en primer lugar, de las pocas novedades que se han presentado durante el pasado Salón del Manga de Barcelona. Patricia no entiende el aparente desinterés de las editoriales en sacar títulos de manga al mercado, y pregunta a qué se deberá esa falta de interés. Pues la razón es muy sencilla, a la vez que triste. El manga no vende en España, y los últimos títulos que han salido al mercado han resultado bastante flojos en cuanto a ventas. Si bien es cierto que la calidad de algunos de esos lanzamientos era más que discutible, hay que reconocer que los aficionados al manga en España seguimos siendo pocos. ¿Posibles soluciones? Difíciles, si la solución fuera tan obvia seguro que a alguien se le habría ocurrido... Mejor elección de las obras, mejores formatos, algo de publicidad, la emisión de series por TV... hay muchas cosas que influyen en la marcha del mercado del manga, pero algunas de ellas no están en la mano de las editoriales ni de nosotros, los fans.

Jordi Pérez (Cornellá de LLobregat, Barcelona)
Parece que este mes tenéis la vena guerrera... En este caso el objetivo de las críticas de Jordi es el Salón del Manga de Barcelona, celebrado el primer fin de semana de Noviembre en la Farga de L'Hospitalet. En su opinión cada año que pasa el Salón pierde más interés. Por no haber, no ha habido este año ni siquiera exposición, que aunque no fuera gran cosa los años anteriores, resultaba interesante de ver. Tampoco hemos podido disfrutar con la presencia de ningún autor japonés, después del éxito del año pasado con Haruhiko Mikimoto. Además, por si esto fuera poco, daba la impresión

Foto enviada por Laguna (lagunamov@inicia.es)

que había menos stands que en anteriores ocasiones. Para resumir, en la opinión de Jordi, el Salón es poco más que una reunión de tiendas para sacarle dinero al personal y los señores de Ficomic (la empresa organizadora del Salón del Manga y el Salón del Cómic) cada vez se esfuerza menos en hacer de este tipo de eventos algo interesante para los aficionados. ¿Estáis de acuerdo con él? ¿Qué os pareció el pasado Salón a aquellos de vosotros que os acercasteis por la Farga? ¡Opinad!

María Domínguez (La Coruña)
María se declara una fan de la obra de Hayao Miyazaki y del Studio Ghibli, y nos hace ciertas preguntillas sobre algunas de sus obras más conocidas. En primer lugar nos pregunta por la salida en vídeo de La Princesa Mononoke. Bueno, debido al retraso acumulado entre el tiempo que tarda en llegar tu carta y su publicación en estas páginas, habrás podido comprobar que hace un par de meses que salió a la venta en VHS. Por desgracia no parece probable que se edite la versión DVD, al menos hasta dentro de un tiempo. Por otro lado, como sabrás si



Laura, Badalona

estuviste en el Salón del Manga de Barcelona, Jaime Rodríguez, el editor de Planeta deAgostini, anunció la edición en nuestro país de **Kaze no Tani no Nausicaa**, el genial manga de Hayao Miyazaki. Después de muchos años de espera, por fin llega a nuestro país una de las mejores obras que se pueden encontrar en el cómic japonés. En la modesta opinión de este correero, una obra genial y que no deberíais dejar escapar, ¡merece la pena!

Y como todo llega a su final, este correo no va a ser menos. Ha sido un placer compartir estas páginas con vosotros durante todos estos meses, ojalá os haya resultado al menos soportable llegar hasta el final de la revista pasando por esta sección. Espero que sigáis escribiendo y mandando dibujos, y que tratéis bien a mi sucesora. ¡O amenazo con volver! Por último, no puedo irme sin darle las gracias a nuestro coordinador Lázaro, que me dio la oportunidad de escribir en estas páginas y que ha aguantado montones de retrasos en las entregas con sus correspondientes excusas y mentiras viles y rastreras.
Gracias, a todos.

Asuma Shinohara

Victoria Cánovas, Barcelona, se lo dedica a DAC

Raúl, Barcelona

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Marco Antonio Ciechurri Regige
Sevilla Este Residencial 90
C/ Fuselaje 44
41020 Sevilla
shinji1984@mixmail.com
15 años, le gustan Evangelion, Katsura, RK, MMB... Le gustaría sobre todo gente de Sevilla para poder participar en diversos proyectos

Oziel Alejandro Jacobo Leija
(México) *hyde99@latinmail.com*

Mayte Milla (Dijiko)
13 años, le gustan Digi-Charat, CCS, Sailor Moon, Cowboy Bebop...
supergatita1@mixmail.com

Diana
12 años, le gustan todas las series.
cibermimi@hotmail.com

Encarni Caño Delgado
C/ Ricardo Palma 110 B, 2ºA
41006 Sevilla
Le gustan MMB, Ranma, Solamente tú, l´´s, etc. Promete contestar.

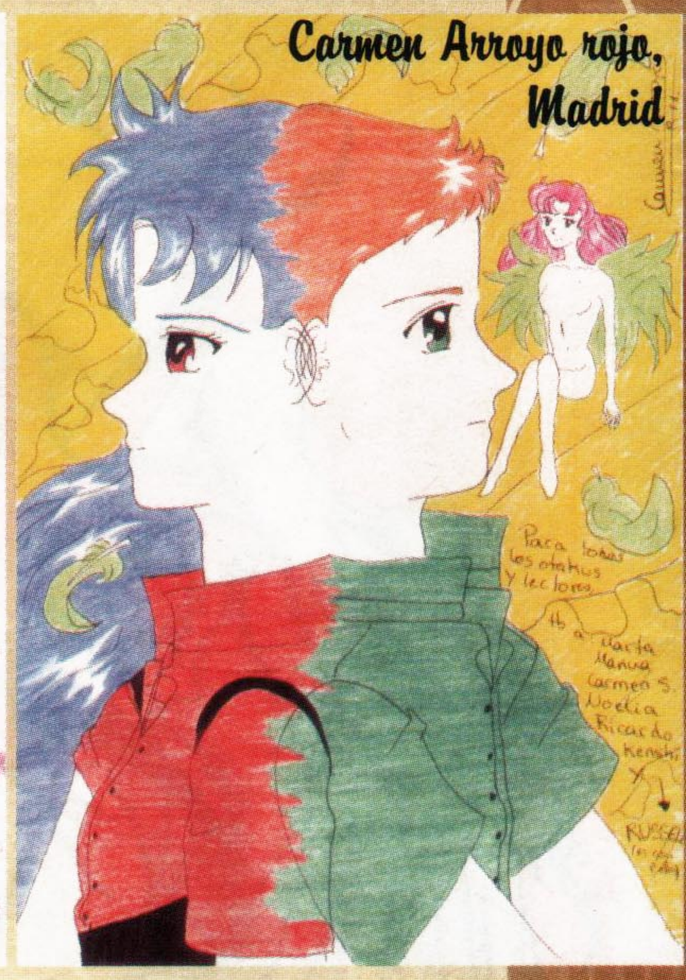
Ursula Diana Rede Ginori
Valle de Guayangarejo #31
Fracc. Morelia 450 - CP: 58058
Morelia, Michoacón (México)
Le gusta el manga en general.

Aroa Awamleh García
C/ Manuel de Falla 36
28905 Getafe (Madrid)
18 años, le gustan muchas series, y pide un chico guapo para disfrazarse de Aoshi con ella y un grupo de amigas en el próximo Expocómic (porque sí, me temo que Lázaro no puede comprometerse a ello).

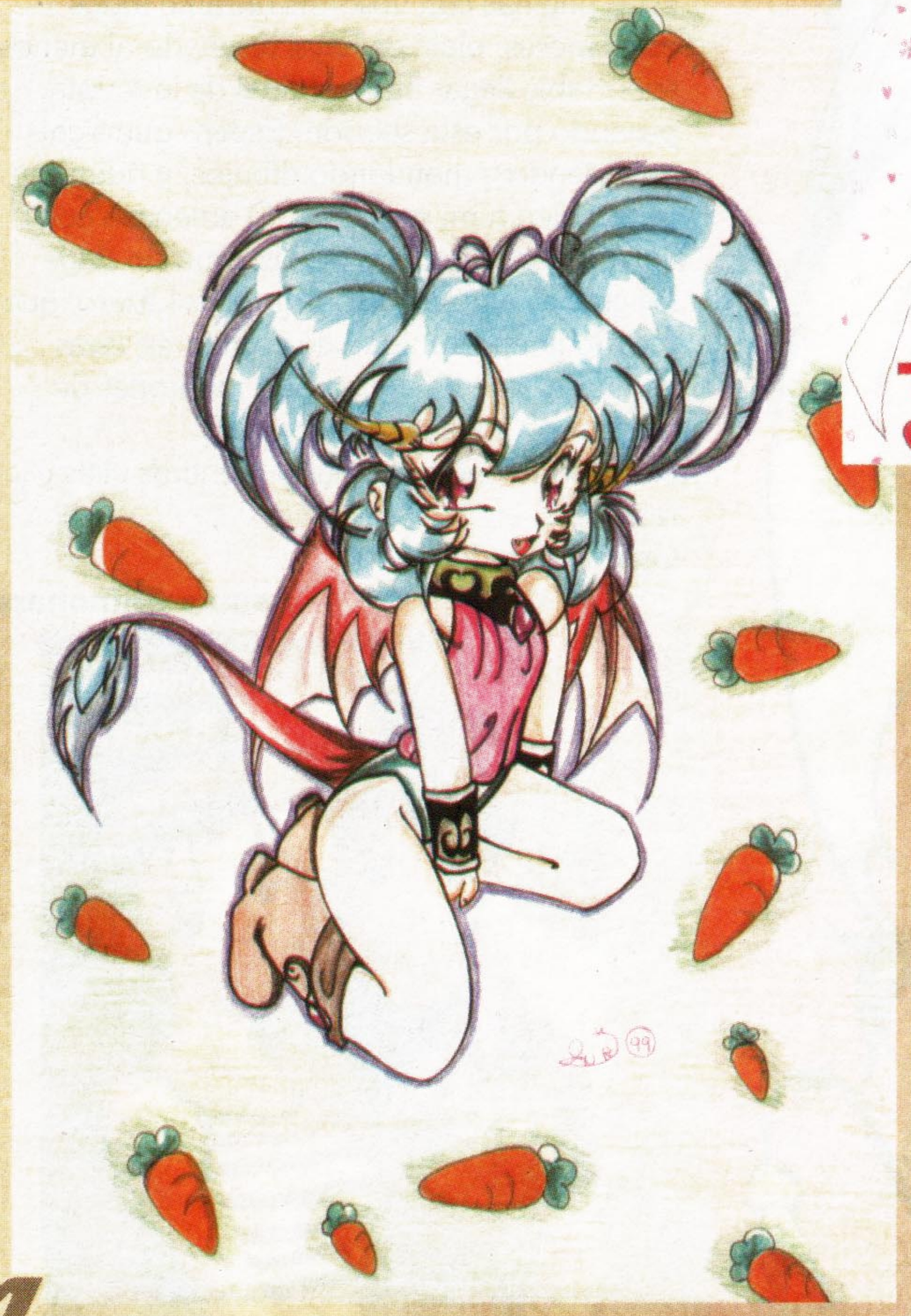
Ángela Coll Monserrat, Palma de Mallorca

Recordad, enviad vuestras cartas, dibujos, críticas, regalos, peticiones de matrimonio, etc, a:
Ares Informática - Minami
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

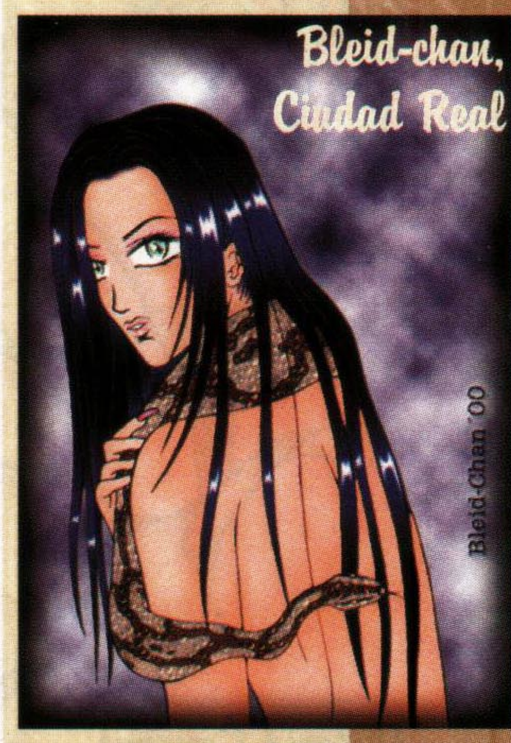
Aroa Awamleh García, Getafe (Madrid)



Carmen Arroyo rojo, Madrid



Sara Rahbali y Helena Rosseti, Terrassa (BCN)

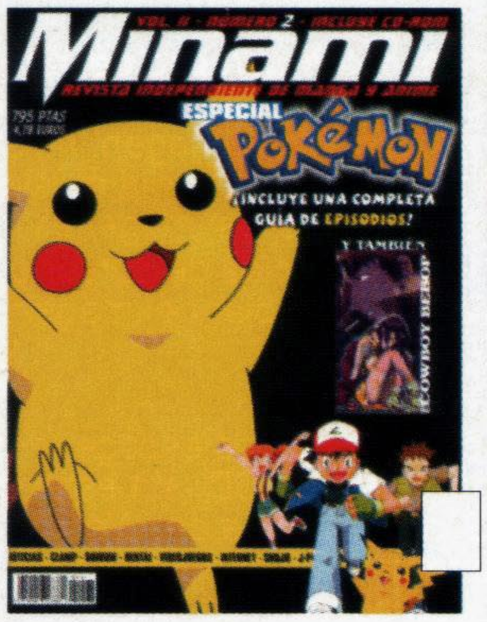


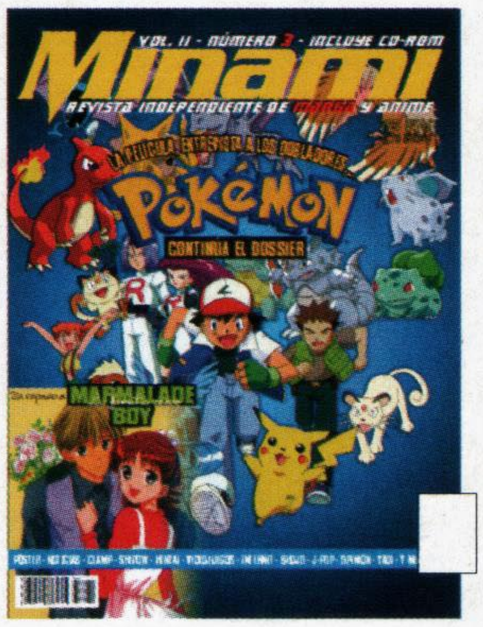
Bleid-chan, Ciudad Real

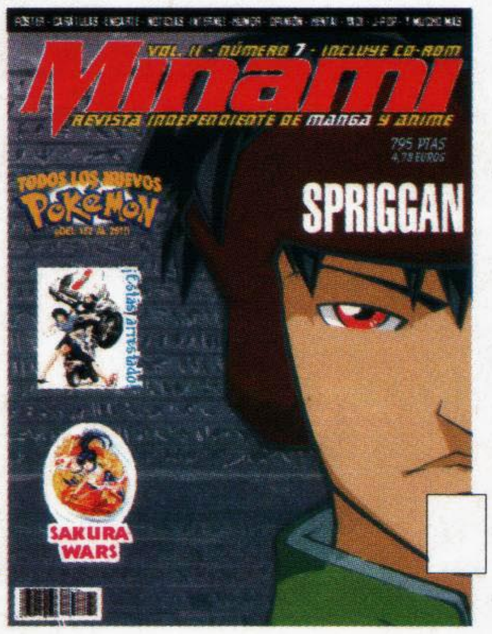
¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

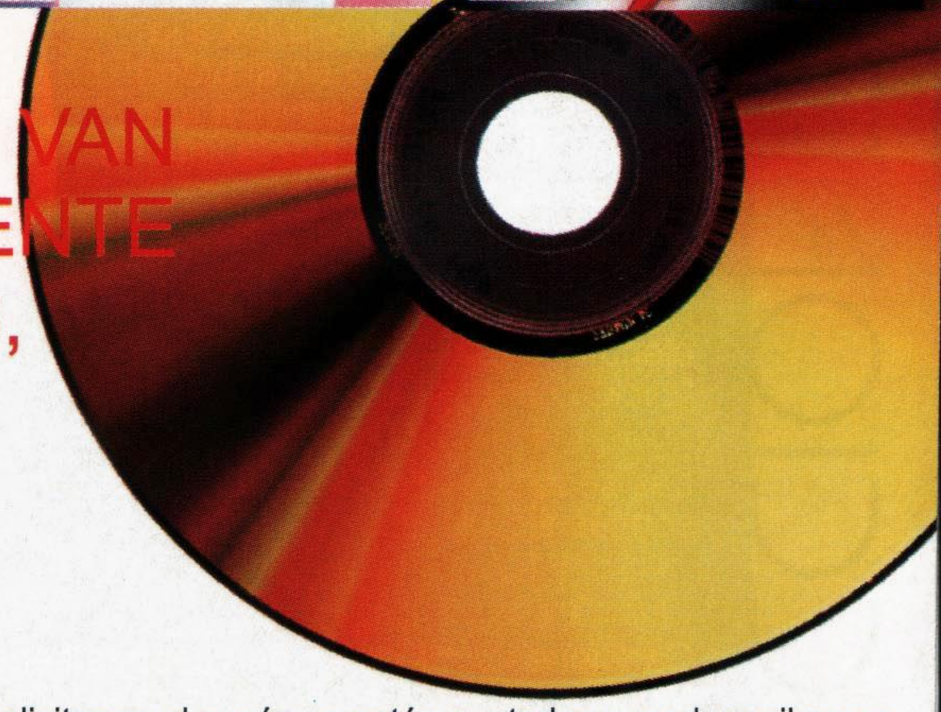
INTERESEN







MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN



POR SUPUESTO, TODOS VAN CON SU CORRESPONDIENTE CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES, COMPLEMENTOS...

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

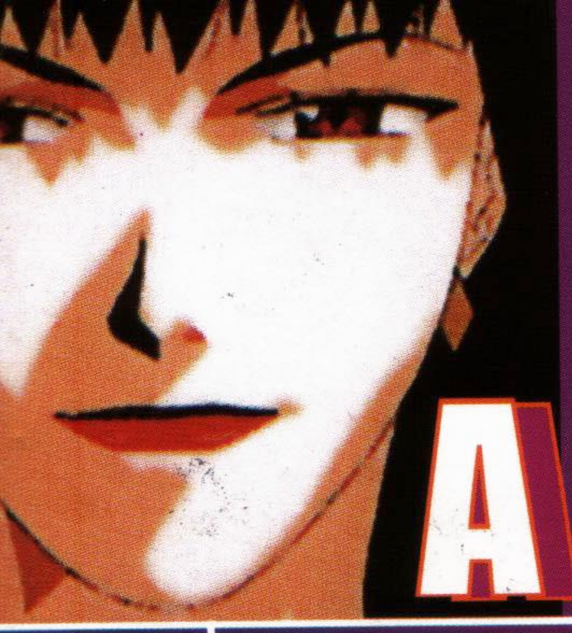
Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA MUY IMPORTANTE

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

Y en el CD encontrarás los mejores vídeos, una colección imprescindible de canciones, una impresionante recopilación de imágenes, un nutrido grupo de complementos... ¡Todo lo que siempre habías querido y más!



EL FUTURO VIENE A DESTRUIR EL PRESENTE

COLECCIÓN DE 4 VHS

DURACIÓN 90 MINUTOS

GENERATOR GAWL

YA A LA VENTA

GENERATOR GAWL
© 1998, 1999 NIHON VICTOR / TATSUNOKO PRO.
Todos los derechos reservados

WARNER HOME VIDEO

ADV FILMS

Selecta Visión

Calle Roma nº4, 08023 Barcelona
www.selecta-vision.com

OTAKU VISION

DYNAMIC IBERIA